





龙争虎斗
《真人快打9》



大众软件旬刊
2013年
总第453期



10月上
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电脑应用与娱乐的第一选择



快乐免费回合制
神武 搜索



详情见P52

美术资源清新唯美
宠物萌坐骑帅

技能组合改变战局
多选择巧搭配

突破回合挑战乐趣
玩攻城玩塔防

打造豪华PK盛宴
火爆全民服战



重磅专题 走向“大时代”的网盘战争

特别策划 逐新趣异——新形态PC选购与应用

新品初评 联想异能者X700游戏电脑 / 同方钢铁侠X58L笔记本 / 微软Sculpt无线便携鼠标 / 华硕GTX770-DC2OC-2GD5显卡

评游析道 小像素，大世界——从《魔方世界》谈开去

在线争锋 让武侠回归武打——走向动作化的武侠游戏

极限竞技 《英雄联盟》英雄攻略——上单鳄鱼荒漠屠夫雷克顿

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060
9 771007 006098 28

多益网络
www.duoyi.com
虚拟的游戏，真实的幸福
广州多益网络科技有限公司
官方网站：www.duoyi.com 客服热线：020-38029286
多益网络 搜索


梦幻龙族2
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合游戏
GRAVITY GAMES



装备保值永不废弃

一键升级零失败

镶嵌宝石高保值

低成本免爆打孔

xzsj.11408.com

重点推荐

P18 特别策划
逐新趣异
新形态PC选购与应用

新平台和新形态产品已经成为了IT数码市场的主流，并开始带给我们新的体验，在享受新时代的数字生活前，先来仔细了解一下它们吧。



P66 中国游戏报道
火凤向左，野鸡向右
纵论《轩辕剑6》

暑期终于过去了，今年令国产单机游戏爱好者们无比期待的“三剑争锋”也暂时告一段落，但接下来的总结和分析，依然是必不可少的。



P79 每月焦点
龙争虎斗
《真人快打9》完全版专题

《真人快打9》在该系列推出20多年后，并没有辱没这个系列的水准，系列的精髓——血腥暴力、黑色幽默、魔幻末世背景，一样都不少。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山　东	王　睿	天　津	杨　明
北　京	盛　鹏	江　苏	康　凯
江　西	姚　历	陕　西	李　俊
内蒙古	李小飞	山　东	武　术
广　西	曹　平	黑龙江	王合平
河　南	曹园园	山　西	石小木
河　南	陈　洋	黑龙江	万　欣
河　北	邢　川	广　东	庄　超
四　川	吴言旗	甘　肃	王　培
上　海	常　伟	上　海	吕　杰



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 宋振峰
总　编 宋振峰

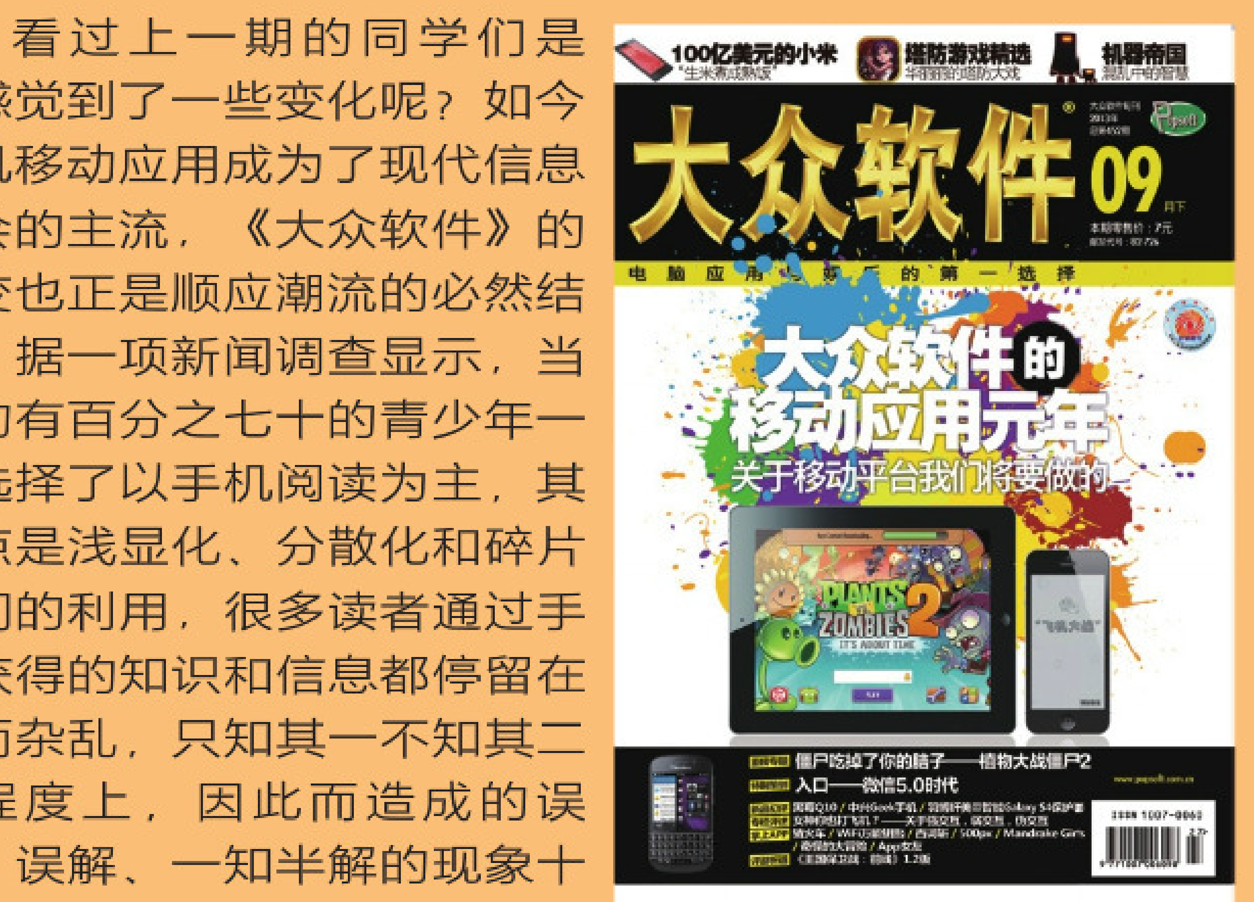
执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东 吴昊
毋羽 郑弢 陈子赟
本期责编 杨文韬
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　话 010-68271996 / 68272656
传　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电　话 010-88135613
传　真 010-88135614

平面设计 汤瑛 林静
印　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年10月1日
定　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



看过上一期的同学们是否感觉到了一些变化呢？如今手机移动应用成为了现代信息社会的主流，《大众软件》的改变也正是顺应潮流的必然结果。据一项新闻调查显示，当今约有百分之七十的青少年一代选择了以手机阅读为主，其特点是浅显化、分散化和碎片时间的利用，很多读者通过手机获得的知识和信息都停留在多而杂乱，只知其一不知其二的程度上，因此而造成的误读、误解、一知半解的现象十分普遍。而《大众软件》每月（下旬刊）制作的手机应用专刊正好可以弥补手机阅读浅显化和分散化带来的不足，小编们将在杂志中向大家传递经过筛选后的精华选题和深入报道，提供客观、有趣的的分析和解说，有侧重点的推介那些确实好用又实惠的好资源，而非简单的只言片语、走马观花——这就是《大众软件》新版手机应用专刊的精华论。

本期责编Cross

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

梦幻龙族Ⅱ
ml.9hgame.com

韩国高人气格斗网游

格斗无限 萌爱无边

开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物

ML.9HGAME.COM






剽悍不需解释
联想异能者X700游戏电脑

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆联想（Lenovo） ◆已上市 ◆19 999元起 ◆附件：键鼠、连线、说明书等 ◆客服电话：800—828—2008（产品咨询及购买） ◆推荐用户：高端游戏玩家 ◆相似产品：戴尔Alienware Aurora、华硕ROG CG8890等

尽管联想的小Y等电脑早已被认为是不错的游戏平台，但真正以高端游戏能力为卖点的产品，在这家已成为全球PC产业领导者的厂商产品群中，却极少出现。为了解决这一矛盾，并顺应PC娱乐化的需求，联想收购了德国的著名游戏PC厂商Erazer，并很快推出了相应的产品，在2012年的ChinaJoy展会上就已经初露峥嵘。当然，2013年我们看到的异能者（Erazer）X700等产品，已经是联想根据自己的理解和硬件的新发展，为玩家推出的更新一代产品了。





异能者X700给人的第一印象就是庞大，而且巨大而棱角分明的机箱、点缀其上的蓝色灯光，以及网格侧板若隐若现的内部结构，让人不禁想起太空时代的各种神秘而强大的异型飞船



尽管X700的配置中没有包括显示器，但样品配置的LI2721s显示器却在颜色、大小、造型方面与主机非常和谐，是不错的搭档。这款显示器采用超窄边框、铝镁合金底座、触摸式按键和IPS面板，分辨率1920×1080，拥有出色的显示效果



X700采用Erazer激光游戏鼠标，它采用较扁平的外形，两侧带有较大的平台，可以很好地支撑整个掌面。它支持4档速度调节。带有多个可编程功能键，右侧壳体内带有配种调节块，而炫彩呼吸灯则与键盘相呼应，让桌面更显炫丽



X700的电源开关和前部接口等都位于机箱前上方，特别适合将机箱放在桌下使用，电源键上方有一个独特的超频按键（overclock），用户只要将其按下。就可马上享受超频后更强大的性能



X700顶部留有一个USB 3.0接口及盖板，可用来安装一些特制的扩展设备


X700的机箱容积很大，加上精心设计的走线，使其内部显得很清爽，既有利于散热，也为未来的升级扩展留下了空间


X700背部接口很多，特别是内置无线网络功能让它可以更随意的放置在家中的任何地方，不需要考虑网线的布置情况；支持3显示器的能力则可为玩家构建一个更真实的游戏环境



X700配置的Erazer键盘带有可调节的炫彩背光，多媒体控制键均位于右上角。它带有两段式支架，可调节到较舒适的实用角度，其按键键程较短，反应迅速，不过回弹力显得较小

主要配置	
处理器频率	Intel酷睿i7-3930K（3.2GHz，睿频3.8GHz，6核12线程）
内存	16GB DDR3 1600（4通道）
显卡	NVIDIA Geforce GTX 660（1.5G显存）
硬盘	2TB RAID0硬盘（1TB×2）
光驱	DVD刻录机
网络	802.11n无线局域网卡+千兆有线网卡
键盘	Erazer专业游戏键盘（多功能按键+三色炫彩背光+亮度可调）
鼠标	Erazer高精度激光游戏鼠标（四档变速+可编程功能键+可调配重+炫彩呼吸灯）
接口及扩展	USB 3.0×3（前置1），USB 2.0×7（前置1），读卡器，7.1声道音频接口，HDMI、DVI视频输出，千兆网络接口
操作系统	Windows 7家庭高级版

我们测试的这款样机并非是顶级型号，主要区别是处理器、显卡和硬盘配置稍低，但内存、周边接口等都完全一样。在测试中我们直接使用自带操作系统，保留所有附赠软件，仅关闭可能会打断测试过程的杀毒软件。

标准测试成绩表		
PCMark7	PCMark	3784
wPrime*	1024M	335.635秒
CineBench 11.5	OpenCL	51.28fps
	CPU	10.01pts
Fritz Chess Benchmark	8线程	13336千步/秒
3DMark 11	Performance	P6765
	eXtreme	X2266
Heaven 4.0	1920×1080最高画质，4倍抗锯齿	34.0fps
生化危机6	1920×1080最高画质，FXAA3HQ	7805
古墓丽影9	1920×1080最高画质	57.3fps
孤岛惊魂3	1920×1080最高画质，SMAA（2TX）	35fps
	1920×1080中画质，SMAA（2TX）	48fps
失落的星球2	1920×1080最高画质，MSAA4×	68.4fps

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好


X700的前置设备隐藏在一个盖板之下，其中不仅有我们熟悉的光驱与读卡器，还有3.5英寸硬盘盒和5英寸扩展槽

在实际测试中我们发现，强大的12线程处理器在一定程度上提升了显卡的表现，让中端的GTX 660显卡完全可以应付目前的主流高端游戏。尽管拥有强大的性能，这台电脑的噪声却并不大，只是在开机瞬间有明显噪声，其后即使在满负载工作状态下，工作噪声也并不明显。

总结：这是一款非常强大的游戏电脑，在设计水平方面已接近最出色的游戏品牌，性能更是有过之而无不及，是值得国内玩家选择的产品。

横扫高端游戏
同方钢铁侠X58L笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆清华同方 ◆已上市 ◆11999元起（样品为15999元）◆附件：电源适配器、说明书等 ◆客服电话：400-990-7070（个人产品咨询及购买）◆推荐用户：高端游戏玩家 ◆相似产品：联想异能者N480、戴尔Alienware 14等

游戏和娱乐需求，是目前PC市场硬件升级发展的重要推动力之一，相对于几年前，国内电脑用户游戏的态度也有了重大改变，不仅承认了电脑游戏的地位，也开始更加接受游戏PC这一概念。同方电脑原本就以高性价比和出色游戏能力的钢铁侠系列广受好评，也在此时推出了最新的游戏型电脑钢铁侠X58L。

与之前较为低调的钢铁侠系列产品不同，X58L厚实的机体尽显肌肉感，外壳大量使用棱线，加上带背光的X标志，夸张的前置扬声器等，识别度非常高。它采用15.6英寸全高清屏幕，顶部带有300万像素摄像头



X58L的键盘面设计同样很有特色，Steel Series专业级背光键盘提供了出色的游戏手感，顶部盾形电源开关左右还带有多个不常见的指示灯和Fn快捷键，例如飞行模式就会让那些在飞机上也要抓紧时间奋战的玩家感到非常方便

↓X58L接口丰富，配置全面，带有3个USB 3.0接口和VGA、mini DisplayPort、HDMI视频输出接口，并带有DVD刻录机



X58内置THX影院音响系统，键盘面、前部扬声器和底部低音炮共同营造了震撼而细腻的环绕音效，其侧面音频输出接口也非常罕见地支持7.1声道输出



X58L底部多个散热开口和较高的脚垫，保证了足够的散热能力，尾部螺旋形开口则为低音炮



X58L侧面转轴相当粗壮，边角则采用较厚的橡胶材质，让人对其牢固度更加放心

主要配置	
处理器频率	Intel酷睿i7-4700MQ（2.4GHz，睿频3.4GHz）
显示屏	15.6英寸（分辨率1920×1080）
内存	16GB DDR3
显卡	NVIDIA Geforce GTX 780M（4G显存）+核芯显卡
硬盘	128GB SSD RAID0（64GB×2）+1TB机械硬盘
光驱	DVD刻录机
网络	专业级Bigfoot Gaming LAN/ Killer N1202，802.11n WiFi，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0×3，USB 2.0，多合一读卡器，7.1声道音频接口，HDMI、DisplayPort、VGA视频接口，千兆网络接口
输入设备	触控板+Steel Series背光全键盘
摄像头	300万像素前置摄像头
外形尺寸	395.0mm×278.0mm×45mm
重量	3.35Kg，旅行重量4.37Kg
操作系统	Windows 8中文版

X58L的硬件配置达到了目前的顶级水平，特别是样品提供的780M顶级移动显卡，让我们对其游戏能力有了很大的信心，实际性能测试直接采用其自带操作系统，除了会打断测试进程的杀毒软件外，保留所有附赠软件。

标准测试成绩表		
PCMark 8	Home	3320
	Creative	5473
PCMark7	PCMark	6242
wPrime*	1024M	239.813秒
CineBench 11.5	OpenCL	59.68fps
	CPU	6.98pts
Fritz Chess Benchmark	8线程	12462千步/秒
3DMark Fire Strike	总分	4628
	显卡分数	5106
3DMark 11	Performance	P7356
	eXtreme	X2603
Heaven 4.0	1920×1080最高画质，4倍抗锯齿	39.2fps
生化危机6	1920×1080最高画质，FXAA3HQ	6786
孤岛惊魂3	1920×1080最高画质，SMAA（2TX）	35fps
	1920×1080中画质，SMAA（2TX）	48fps
失落的星球2	1920×1080最高画质，MSAA4×	70.1fps

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

从测试结果看，这款产品可为玩家提供目前顶级的游戏娱乐能力，最新高端3D游戏均可在全高清与最高画质下，开启多倍抗锯齿后获得流畅的帧速。在SSD RAID硬盘和超大内存的帮助下，它只需2秒就可从休眠状态唤醒，而且装在C盘的各种测试软件和游戏在开启时也几乎没有任何延迟。相对来讲X58L的电池续航表现比较就比较一般了，无论是高清视频播放实测还是各种软件测试中，其7800mAh电池都只能提供2.5～3小时的连续使用时间，休眠待机时间10天左右。

总结：这是一台让人印象深刻的游戏笔记本，不仅配置出色，性能强大，外形炫酷，而且与国内外品牌游戏笔记本电脑相比，仍然保持了同方钢铁侠系列性价比突出的特点。

Windows 8的小伙伴

微软Sculpt无线便携鼠标

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★

性价比：★★★★

◆微软（Microsoft） ◆已上市 ◆249元 ◆附件：电池、说明书等 ◆咨询电话：800-820-3800（客服专线） ◆推荐用户：使用Windows 8系统的移动办公用户 ◆相似产品：Sculpt触控鼠标、罗技M705无线鼠标等

Windows 8作为一款革命性的操作系统操作系统，不仅为PC带来了全新的形态，也为键鼠等各种外设产品提供了新的设计思路，而其中微软的鼠标当然是最能反映这一趋势的。



微软Sculpt无线便携鼠标采用对称设计，外形小巧，重量仅有65g（含电池和接收器为89g）。其外形与追求全掌面支撑的游戏鼠标有很大差异，更适合以手掌为支撑点，依靠手指掌控，在小范围内滑动，适合在较小的平面上使用



这款产品在大部分平面上都能提供较稳定的指针，但在过于光滑的桌面等位置有一些延迟和跳动，应该是因为其光学引擎在停止移动后会马上降低功率，造成光滑表面上的瞬间定位能力不足。当然这样的设计也使它拥有了很好的续航能力，它采用一节5号（AA）电池，可提供11个月的使用寿命。



Sculpt鼠标两侧内凹，采用仿皮材质，手感舒适且可防滑，增加了握持的牢固度。其尾部带有电池指示灯，当电池电量不足时会转为红色



Sculpt鼠标的纵横滚轮与Windows 8按键是最有特色，也特别适合Windows 8操控的设计，通过左右拨动滚轮键即可左右滑动页面，而点击滚轮后的Windows按键则可在方便地切换桌面



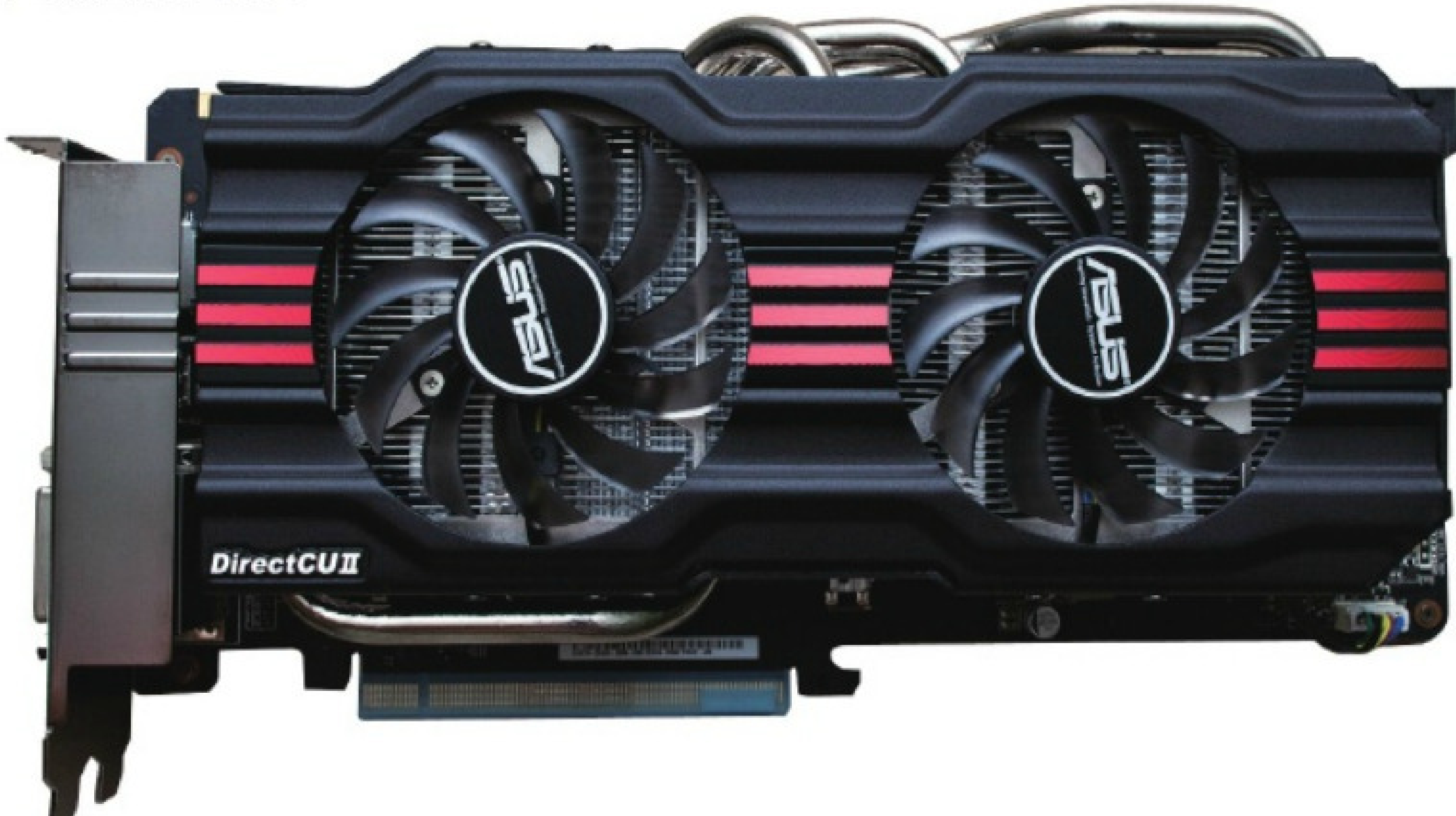
Sculpt鼠标使用蓝影技术，对除光滑玻璃外的各种表面都有良好适应能力，另外底部还带有USB接收器的容纳仓和电源开关，前后两块大型脚垫让移动更顺滑

总结：Sculpt相当小巧易用，特别适于配合Windows 8笔记本，其设计还与扁平造型或触控式的Arc、Touch等系列鼠标形成了更好的搭配。

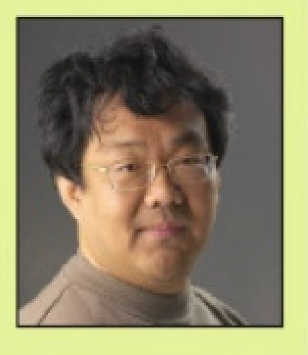
高端性价比之选
华硕GTX770-DC2OC-2GD5显卡

■晶合实验室 魔之左手









该显卡性能领先于上代旗舰，甚至已接近新旗舰产品GTX 780，而价格比两者都要低，是优秀的超公版设计。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆华硕（Asus） ◆已上市 ◆3399元 ◆附件：电源转接线、驱动光盘、用户手册 ◆咨询电话：800-820-6655 ◆推荐用户：追求性价比的高端游戏玩家 ◆相似产品：Radeon HD 7970GE、GeForce GTX 680等

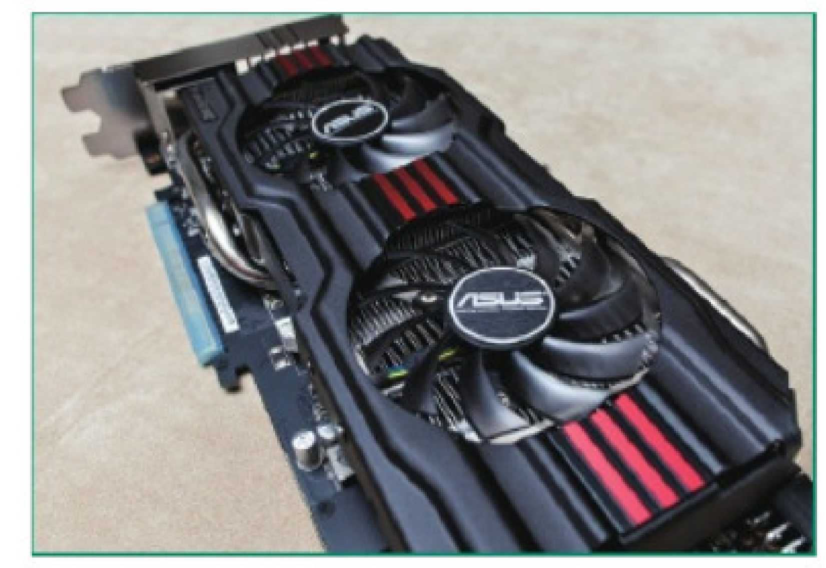
NVIDIA在今年上半年发布新一代GTX 700系列显卡，让Kepler计算架构家族再次壮大。根据NVIDIA每次由高而低的发布顺序，GTX 770则继TITAN、GTX 780后面世，尽管规格只是稍低一些，但对设计、做工、用料的要求却大大降低，成本和价格随之都大幅降低，对追求性价比的用户更具吸引力。这一优势也吸引了众多显卡厂商发挥自身技术实力，针对其潜力发展超公版卡，本次收到的华硕GTX770-DC2OC-2GD5就是其中的佼佼者。

其实GTX 770虽定位于“次”旗舰产品，但却是由上一代旗舰GTX 680产品升级而来，华硕这款产品更在其基础上重新设计了PCB并进行了超频，规格超过常见的GTX 680显卡，下面是这3款卡的基本规格：

基本规格对比表

项目	华硕GTX 680	公版GTX 770	华硕GTX770-DC2OC-2GD5
核心	GK104-400-A2	GK104-425-A2	GK104-425-A2
核心工艺	28nm	28nm	28nm
晶体管数量	35.5亿	35.5亿	35.5亿
着色器数量	1536	1536	1536
纹理单元数量	128	128	128
核心频率	1006MHz	1046MHz	1059MHz
显存频率	6008MHz	7010MHz	7010MHz
GPU Boost频率	1059MHz	1085MHz	1110MHz
显存容量	2GB	2GB	2GB
显存带宽	192.2GB/s	224.4GB/s	224.4GB/s
理论计算能力	3.09TFLOPs	3.2TFLOPs	3.2TFLOPs
价格	3499元	2999元	3399元

由上表可见，GTX 770的核心配置与GTX 680几乎完全一致，频率还进行了提升。另外GTX 770采用最新的GPU Boost 2.0版本，它和CPU的CPU Turbo相似，是动态调节显卡核心频率、显存频率及温度、电压、风扇转速的工具。GPU Boost 2.0相对上个版本做出了很多优化，它是以当前GPU温度作为依据来调整各项指标的，如果不希望GPU温度超过85℃，可通过专用工具将温度峰值调整到这里，其他诸如频率、散热器转速等就不用做过多考虑。这种方式可有效避免由于超频而造成的显卡温度过高、寿命下降、稳定性下降、噪声过大等问题。



散热器部分

从外观上看，该卡的体积并不算太大，271.7mm×132mm×40.6mm的规格可放入绝大多数ATX机箱。它的超公版设计体现在用料的豪华上，10相“超合金数字供电”完全可在超频、加压、高温等苛刻环境下提供稳定的解决方案。其型号中的“DC2”表示使用了DirectCU Ⅱ技术（热管直触双风扇散热

方式）增强散热效率，它还配置了金属背板，可帮助显卡PCB免于受力变形，亦有助于显卡背面散热。虽然这款显卡的默认频率提升不大，但这些配置为用户提供了很强的超频潜力。



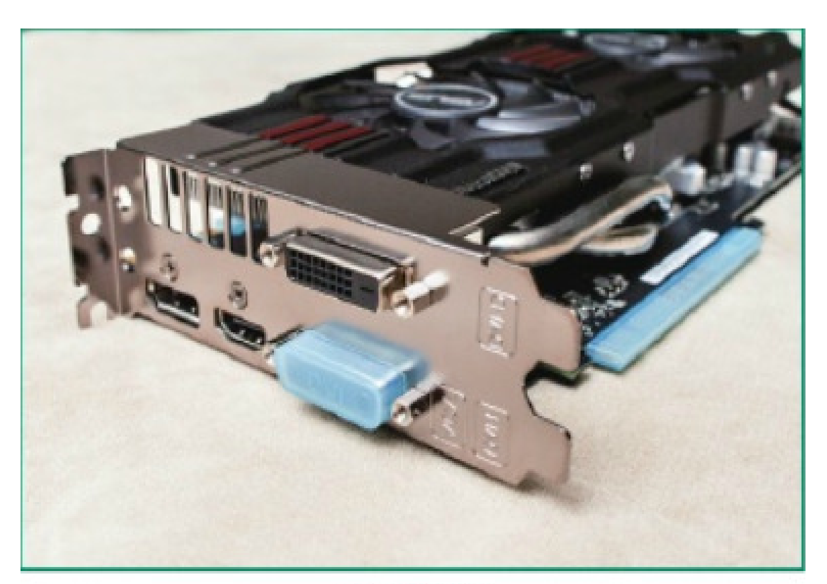
金属背板

该卡外接辅助供电采用一个8pin和一个6pin接口，设计功耗为230W，如果算上显示核心及显存超频、供电部分的损耗，则满载功耗300W左右，考虑到处理器等部分的耗电和实际需求，我们建议用户搭配500W以上的电源。



辅助电源接口

本代GTX 700系列的接口设计全面而务实，DVI-I、DVI-D、HDMI、DisplayPort一应俱全，特别是后二者采用标准规格，免去了之前N卡用户购买转接线或另行购置连接线的麻烦，削减使用成本。



接口部分

我们的性能测试平台为Intel酷睿i7-3770K、华硕MaximusⅤ Formula主板，三星DDR3 1600内存4GB×4，OCZ 128GB固态硬盘+希捷1.5TB硬盘。安装64位Windows 7旗舰版和相应主板驱动、320.49版NVIDIA公版驱动。在所有测试中，我们都采用了最高画质和分辨率设置，并使用最高的全屏抗锯齿等级。另外我们还给出了该显卡SLI的性能成绩供参考。

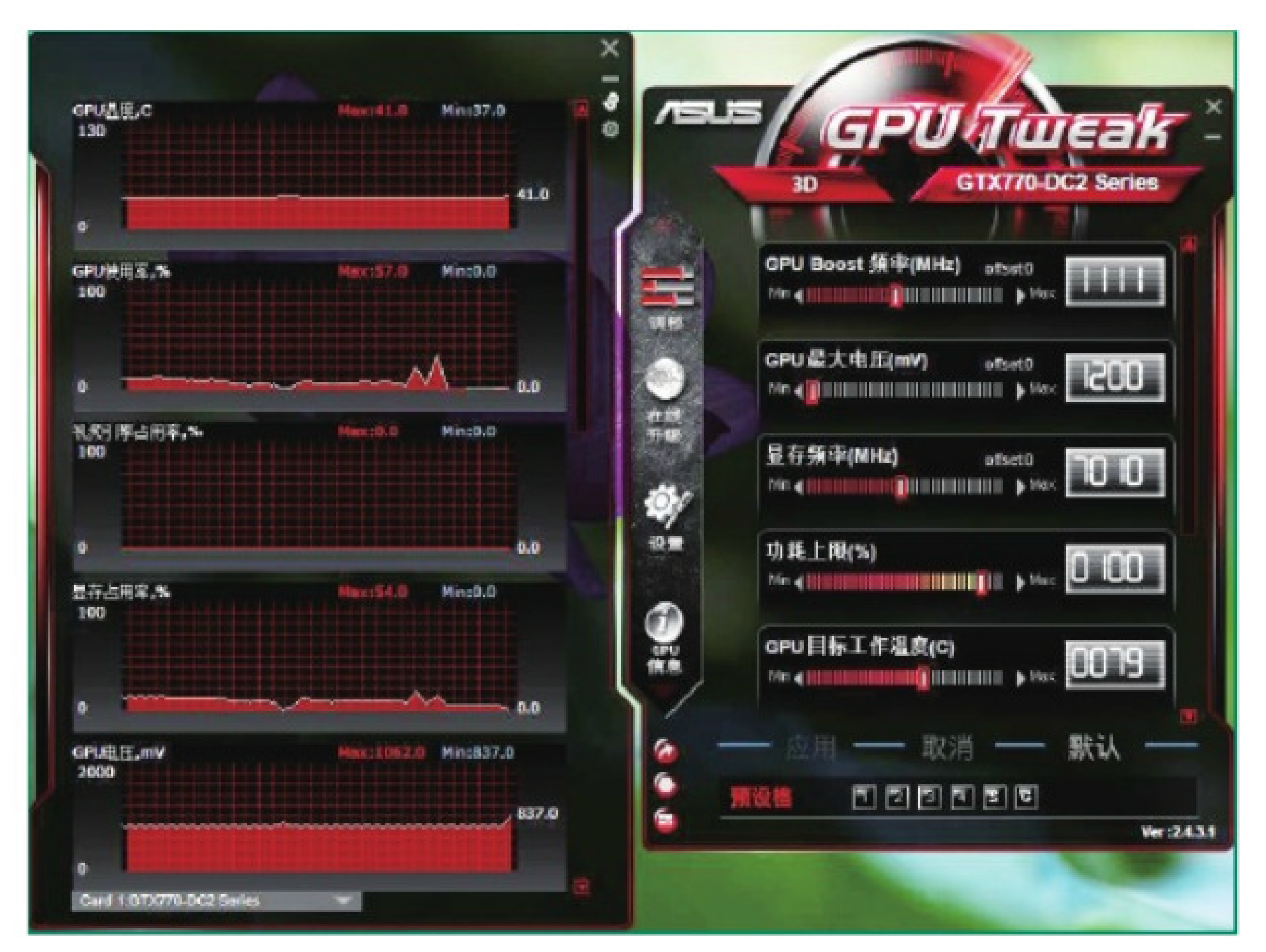


双卡和附件

测试项目	项目（设置）	华硕GTX 770	双华硕GTX 770 SLI
3DMark 11	Performance总分	P10875	P16348
	eXtreme总分	X3418	X6809
CINEBENCH 11.5	OpenGL	65.01fps	65.43fps
孤岛危机3	最高设置 1920×1200 MSAA 8×	32.5fps	58.1fps
失落星球2	最高设置 1920×1200 MSAA 8×	92.1fps	123.7fps
古墓丽影9	最高设置 1920×1200 TRESSFX	58.2fps	103.8fps
生化危机6	最高设置 1920×1200 FXAA3HQ	12676	18155
Heaven Benchmark 4.0	最高设置 1920×1200 8×AA	39.6fps	64.8fp

从上述成绩中可看出，单片GTX 770显卡已可让目前市面上的绝大多数游戏在流畅的帧速下呈现出终极的画质。不过在CINEBENCH 11.5等专业性能测试软件中，其表现明显比游戏应用逊色不少，并被AMD同等级显卡大幅超越，这是因为NVIDIA架构的通用计算能力必须以CUDA语言配合，而没有像对手那样选择了完全开放。

NVIDIA在GTX 7XX系列发布时，就已明确表示这代产品在SLI上有更好的表现，上面的测试成绩基本可证明这一点，不过我们认为从目前的游戏上看优化得还不够，对双卡或多卡的阵列支持是个大工程，这需要芯片厂商、显卡厂商、软件厂商共同的努力。鉴于该卡的功耗，若要选择SLI方案，推荐选择1000W及以上的电源。



华硕GPU Tweak软件

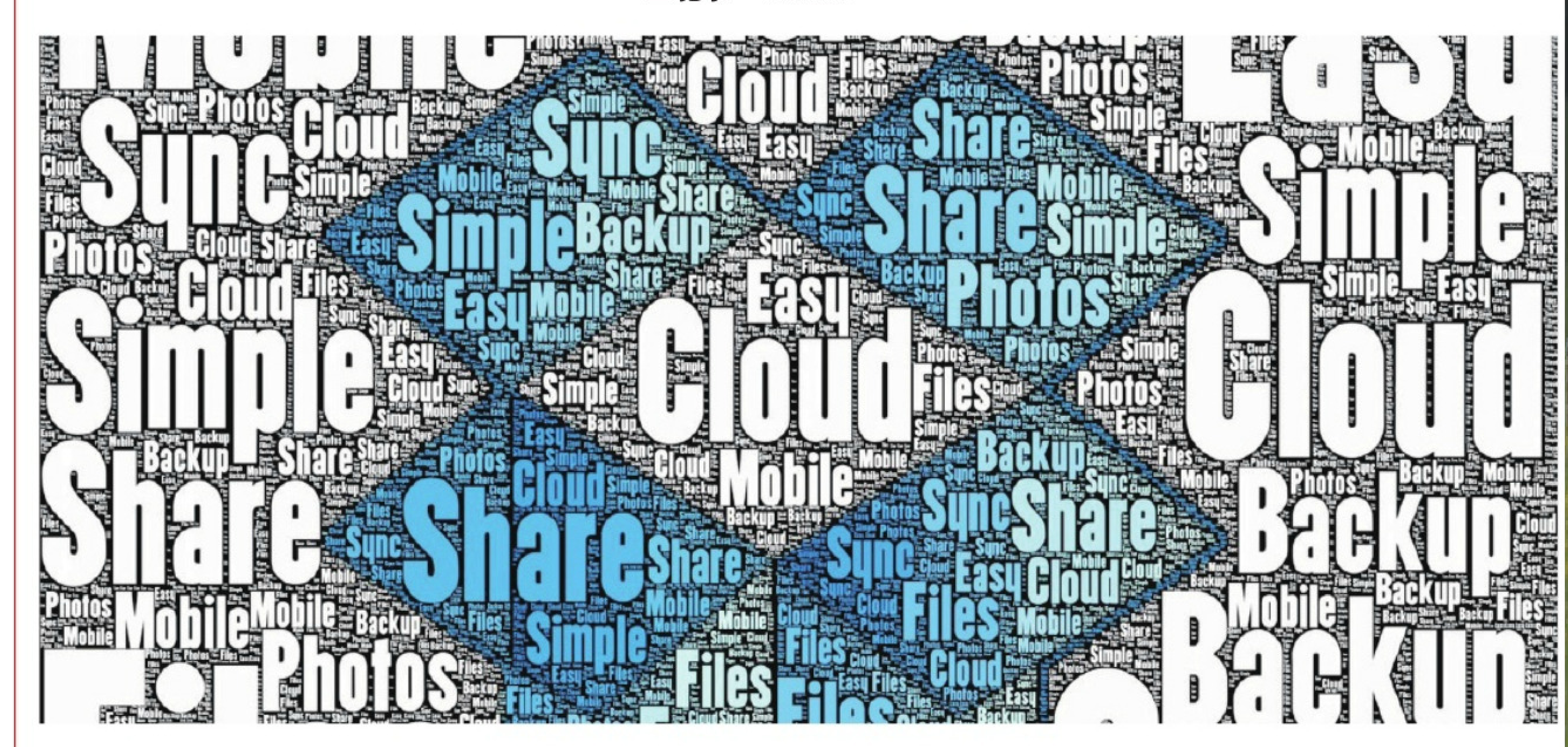
华硕GTX770-DC2OC-2GD5凭借着超公版设计和豪华的做工在游戏性能上有相当抢眼的表现，在此基础上利用其自带的GPU Tweak超频工具，性能还可更上一层楼，不仅能轻松超过前代旗舰级产品，还能更加接近GTX 780显卡。除华硕外，其他厂商的GTX 770显卡也大都采用了非公版设计，在超频性能、散热方案，甚至是外形设计上同样无所不用其极，价格也多在3100元～3400元区间，比GTX 680价格更低，还是非常实惠的。

今年8月，一场以大容量为噱头的网盘大战毫无征兆地拉开帷幕，当各大厂商纷纷亮出自己的底牌之后，网盘市场洗牌的时刻也便随之到来。

没有胜者，只有“剩”者

走向“大时代”的网盘战争

■北京 一丝blue



突如其来的网盘大战

今年夏天对那些爱捣鼓上传下载的“资源帝”来说无疑是一个不平静的季节。就在8月，一场打着云存储旗号的网盘大战毫无征兆地在各大网盘品牌之间打响。8月12日，依靠同步功能杀入网盘市场的金山快盘首先拉开战幕，推出永久免费100GB云空间。8月14日，有“行业搅局者”之称的360携360云盘杀入网盘市场，推出360GB云空间免费送。8月22日，百度的网盘产品百度云后发制人，直接推出1TB永久空间，将网盘存储由“G时代”拉入“T时代”。百度云在活动页上打出的宣传语是“100G＋360G＋564G＋1块钱＝1T”，几乎是指名道姓地针对金山快盘与360云盘，1块钱的收费显然只是象征性的。面对百度云的大手笔，360云盘不甘示弱，不但立即加送666GB免费空间，还在微博上公开表示：“那就再送666G，无需1块钱，无需繁琐的支付过程，1T空间你直接拿走。”百度与360似乎在“3B大战”后意犹未尽，如今又在网盘产品上叫上了劲。就在360与百度激战正酣之际，8月28日，腾讯微云突然发力，一口气推出10TB永久存储空间，意欲一锤敲定自己在网盘容量上的优势地位。而在几家传统互联网巨头的背后，则是华为网盘（原DBank）、新浪微盘、115网盘等众多网盘厂商抱团取暖，它们先后推出各自的防御策略，不求招揽新用户，但求稳住手中的用户，不至让用户在这场网盘大战中转投其它



各大网盘纷纷喊出大容量的口号，俨然像一场此起彼伏的拍卖会

阵营。

截止9月中旬，网盘大战暂告一段落。在短短一个月的时间里，各大小厂商使出浑身解数令人眼花缭乱，网盘空间从G到T，VIP收费从1元到免费，直到各家巨头喊出“无限空间”“永久免费”的口号才算为大战画上一个句号。各家网盘厂商都宣称自己获得了这场大战的胜利，但留给用户的却只是一句广告标语式的承诺。当用户被这些口号吸引，真正去注册账号下载客户端时才发现，要拿到广告口号中宣称的空间，还有一大堆繁琐的操作要完成。

免费背后的各种限制

先来看看怎么才能拿到腾讯微云那诱人的免费10TB永久存储空间。如果你是一位全新的微云用户，注册账号后会发现网盘的初始空间只有2GB。如果你想领取10TB的微云空间，则需要认证手机号并在手机中安装腾讯客户端。即使你按部就班地完成了上述所有步骤，依然无法一次性拿到10TB空间。腾讯给自己的网盘空间添加了一套规则，只有用户上传到网盘里的数据超过网盘的容量上限，网盘才会自动扩容，直至扩容到10TB。也就是说为了拿到10TB的容量，用户必须上传10TB的资源。而且上传热门资源或重复上传同一个资源都是没有用的（腾讯会检索离线服务器，防止离线秒杀作弊）。对普通用户而言，他们的本地硬盘容量也到不了1TB，哪有10TB的资源可以上传？结果对大多数用户来说，腾讯这所谓的10TB空间就是看得见拿不到的“一片云”。许多资源论坛都在热烈讨论“秒杀腾讯10T空间”的方法，怪招频出，却几乎没有成功者。

再看看本次网盘大战中声势浩大的360云盘。从去年的“36G免费空间”开始，360云盘就喜欢在容量上做文章吸引眼球，从8月的“360G免费送”到9月份的“36T免费送”，360云盘大跃进式地一脚迈入“T级俱乐部”，而且只要注册手机号就直接送空间，看起来很是爽快。但用户实际体验之后就会发现，360云盘对免费用户进行了各种各样的限制，不但对外链限制流量，对单



360云盘推出每日签到等功能诱导用户登陆客户端



“迅雷方舟”官网现已全面转型，看起来似乎已放弃了这个项目

个文件的大小也有严格的限制。某资源论坛用户在8月底的测试数据显示，360云盘的免费账号每月流量仅为10GB，单个文件分享限制为360MB，按这个数据计算，如果真有用户上传36TB的资源到360云盘上，那么别人花100年也无法将这些资源全部下载下来，因为每个月只能下载10GB。360云盘口中的“无限空间”更像是一张空头支票。

同样的情况还发生在华为网盘的身上。针对360等网盘单个文件大小有限制，华为网盘号称支持单个文件大小达到128GB并且保证外链不失效，也就是说用户上传资源后只要生成一个下载地址，即使用户此后将自己网盘上的资源删除，其它用户依然能通过那个生成的下载地址下载资源。华为网盘所谓的无限空间其实就是这样一个概念。然而注册华为账号之后你就会发现，以上这些诱人的服务全部都是收费增值服务。比如最大单个文件上传想要达到128GB需要购买“华为金尊VIP9680套餐”，每年需要上万元人民币的VIP费用，而且用户一旦停止续费，原本的所有外链地址都将失效变成死链，华为网盘只为免费用户提供至多36GB的网盘空间，并且在文件大小与外链流量上都有所限制。

以上列举的只是这次网盘大战的缩影，各家网盘厂商的情况大同小异，虽然个个号称无限空间永久免费，但实际情况不是用每日签到绑住用户，就是用下载限速诱使用户购买VIP，连百度、腾讯这样的巨头也未能免俗。有人据此提出，今夏的网盘大战之所以在容量上大做文章，是各巨头想借大容量提高网盘市场的进入门槛，意欲通过这次网盘大战将市场上的中小型网盘企业淘汰出局，对网盘市场进行洗牌。如果光从容量上看，未来动辄上TB的网盘市场的确将变成巨头们角逐的地盘。许多中小网盘厂商没办法拿容量做文章，在此次网盘大战中明显处于弱势，但好歹都吆喝了几声，给自己一个曝光的机会。然而在此次网盘大战的集体名单中，却唯独少了一个最应该出现的名字——迅雷。


115网盘创始人，依靠雨林木风Windows系统起家的赖霖枫



走偏的115网盘意欲重回同步盘行列，杀入手机客户端

难以盈利的网盘魔咒

作为国内最知名的下载服务厂商，迅雷号称拥有4亿中国用户，旗下的迅雷下载软件与迅雷看看播放器都拥有稳定的用户群。以资源分享起家的迅雷若涉足网盘市场，可谓拥有得天独厚的优势，它却为什么会错过这次网盘大战呢？

其实，迅雷早在一年前的2012年就开始尝试网盘。彼时，迅雷利用自己的渠道悄悄开始推广一款名为“迅雷方舟”的网盘客户端。这款网盘的定位正如它的名字一样，意在长效稳定地保存用户资源。由于迅雷用户本身都是拥有大量资源上传下载需求的用户，所以“迅雷方舟”一经推出就受到了各路“资源帝”的热烈追捧，再加上迅雷打出“无限空间”“永久存储”“免费外链”等口号，更是引起用户一阵资源上传的热潮。然而用户的疯狂上传给迅雷带来的不是真金白银的收入，却是如天文数字般的带宽与服务器成本。结果不到一年时间，迅雷的这条“方舟”便宣告沉没。今年初，官方开始大量清理用户网盘内的资源，客户端首页也转型成为用户社区，到今夏网盘大战开打之时，迅雷早已停止更新客户端，据说连项目组都已解散，也无怪乎迅雷在这场网盘大战中一点“雷声”也没有发出。

迅雷放弃网盘计划，显然是因为找不到合理的商业模式。网盘除了烧钱还是烧钱，就是看不到怎么挣钱。“迅雷方舟”的沉没再次说明，在中国想通过做网盘服务挣钱非常难。许多创业者在网盘领域摸爬滚打了多年，但至今没人找出成熟可行的商业模式。如果“迅雷方舟”的案例还不足以说明这一点，那么不妨看看另一款曾在国内市场风光一时的网盘——115网盘。

115网盘起步于2009年左右，是由盗版Windows操作系统“雨林木风”制作人赖霖枫所创办的一家网盘企业。赖霖枫早年通过盗版操作系统赚到了人生的第一桶金，有了资本之后，他很快撤离盗版这个灰色地带，将目光瞄准了网盘市场。2009年可说是网盘由传统FTP时代走云存储时代的一个转折。赖霖枫利用自身在云存储技术上的优势，以优秀的产品质量击败了包括QQ旋风等在内的众多对手。他仅凭一家网盘企业杀出互联网大佬的重围，的确有其过人之过。

然而随着企业规模不断扩大，115网盘也遇到了所有网盘企业都遇到的问题——无法盈利。资源型网盘用户忠诚度很低，个人用户几乎没有付费习惯。网盘用户大量的资源上传下载行为虽然产生巨大流量，但广告转化率很低，远不及传统网站与视频媒体。许多人挂上下载就出门或睡觉去了，没人会盯着网盘的客户端看广告。

截止2012年5月，115网盘注册用户已经突破4000万，但用户越多，网盘每月需要烧的钱也越多。赖霖枫发现，他原本得心应手的流量转广告收入的商业模式在网盘这一领域根本行不通，VIP付费无人问津，广告收入增长有限。面对日益增加的成本巨力，赖霖枫有些坐不住了。当时市场上115网盘已几乎达到垄断之势，为了让流量早日变现，赖霖枫决定放手一搏，在2012年8月宣布关闭大众分享服务并且账号需要手机认证。他原本想通过这一措施圈住手中的用户再将用户流量变现，结果这个意欲圈住用户的决策却变成了一条勒紧自己颈项的绳索。短短3个月后，115官网的世界排名从500余名下滑至1000名开外，下跌近一半，页面浏览量（PV）3个月跌去近50%，到达率更有超过一半的跌幅。而被寄予厚望的VIP与手机注册却几乎没有起色。大量用户逃离115平台。即使115在此后恢复了免费注册与大众分享功能，但它在用户心中却已是口碑尽失，影响力大为减弱。在今年的网盘大战中，面对互联网巨头动辄上TB的空间大战，115咬牙拿出1TB容量参与竞争，终究只能做一个不起眼的配角。

不过若从另一个角度看，资源型用户大量逃离对115而言也算是塞翁失马。在网盘这个领域，正是资源型用户的大量存在才导致带宽成本大幅增加。按赖霖枫的设想，115网盘最初的设想是做一个多端同步盘，包括PC端、移动端与其它设备的同步，以此为商务办公人员服务。同步盘的特性决定这种服务并不需要太大的空间。不过115网盘在推出之后由于“速度快质量好”引无数“资源帝”竞折腰，慢慢地变成了资源分享网盘。赖霖枫为了用户流量放弃了原本的战略构想，结果却为此付出沉重的代价，最后115以壮士断腕的惨烈方式走回老路，但同步盘市场的竞争早已今非昔比。

分道扬镳的网盘用户

通过115的案例可以看到，现在的网盘用户已经出现明显的分化，形成两个用户群体。一种是学习办公文件的保存与同步，称之为同步型用户；一种是影视游戏资源的下载与分享，称之资源型用户。很明显，同步型用户对空间需求不大，主要耗费空间容量和带宽的是后者。许多用户本地硬盘告急多是由于存储各类影视或游戏资源，大容量网盘最大的意义便在于满足这部分用户的存储需求。然而随着近年来国家网速的不断提高，网民的许多习惯正在发生变化：当在线视频也可以流畅收看时，就不再需要下载视频，当微端游戏日渐推广时，便不再需要下载游戏，没人会把一个需要频繁更新的网游客户端存到网盘里去。另外，正版化浪潮也冲击着资源型网盘。2012年美国新的版权法案一经通过，就有多家资源型网盘被政府关停。随着国内互联网走向正版时代，资源型网盘无疑受到更多的政策压力，而同步盘则没有这方面的压力或问题。

从长远看，网盘，尤其是提供大容量服务的资源型网盘已经不再具有很大的市场价值，是一件“吃力不讨好”的差事，依靠云存储技术应运而生的同步盘才是网盘厂商真正想要争夺的新兴市场。在国外，Megaupload等资源型网盘由于版权等原因已经走向衰落，而新兴的网盘品牌，如微软的SkyDrive、谷歌的GoogleDrive等都是针对同步盘的需求而设计推出的，且都是由互联网巨头牵头运营。同步盘拥有广泛的用户需求，技术上日益成熟，可对接各类扩展应用，却不会对容量空间造成太大压力，甚至不会产生太多的流量。国外厂商在这块市场上已经取得了不俗的成绩，引得国内巨头纷纷效法布局新一代网盘。

同步盘服务拼的不是空间大小，但今夏的网盘大战却在容量空间上大打出手，显然偏离了厂商们原本的设想。以同步盘为定位的新生代网盘实际上并没有为用户准备那么多的网盘空间，甚至可以说它们根本不想吸引那些为网盘空间而来注册的资源型用户。各家厂商不



各家网盘以容量做噱头，实际上却是为移动端入口布局

断在网盘容量上加码只不过是为了打压竞争对手，吸引观众眼球，做秀的成分大于实际的诚意。大战打到后期甚至有些失控，结果就是口号喊得一时爽，等用户真的伸手要空间时，却发现厂商无法兑现。

需要指出的是，同步盘虽然在今年搞得风生水起，但对没有付费习惯的中国网盘市场来说，网盘本身依然不可能有钱可赚。既然网盘本身赚不了什么钱，各大厂商争夺网盘用户的目的到底是什么？关于这个问题，还需结合不同厂商的业务范围来回答。

各怀心事的网盘厂商

仔细观察本次网盘大战的参战厂商，不难将其分为两大阵营，一是以360、百度、腾讯为代表的互联网企业，二是如金山网盘、华为网盘、115网盘这样的终端服务公司。

传统互联网企业在意的是用户与数据。对巨头们来说，光是手握用户远远不够，很可能你手中的用户在为别的产品服务掏钱，掌握用户偏好与习惯比掌握用户入口更重要，而用户偏好与习惯的全部秘密都存放在用户电脑的那块硬盘上。许多互联网企业早就盯上了用户的硬盘，为收集用户数据甚至不惜突破底线。早年腾讯QQ扫描用户硬盘、360安全卫士偷窥用户隐私等新闻一直不绝于耳。硬盘存放在用户本地电脑里尚且逃不过厂商的魔爪，如果在未来硬盘真的搬到云端，谁能保证网盘厂商不会隔三差五去扫描两下？在这方面，中国网民有一种先天的不安全感。这种不安全感并不是所谓的国民性，而是互联网企业一次又一次欺骗用户导致的结果，现在巨头们只得为过去种种行为埋单。

比如此前因“PK明星大咖”而风靡一时的“百度魔图”就因为鼓励用户上传自己的头像而遭受泄露隐私的质疑。“PK明星大咖”这个手机应用需要用户上传自己的头像。网上有人据此指出这可能是百度人脸搜索系统收集数据。“百度一旦建立起个人面部识别数据库，跟手机号、单位等信息挂钩，会发生什么？譬如以后你在高架上跟别人撞车，对方扬手拍你张照片，就能搜到你。譬如地铁有人偷拍你一张照片，就可以将你微博、微信、别人跟你的合影、朋友圈、你过去的生命轨迹全搜出来。只要他愿意。”虽然这一谣言经“百度魔图”官方多次澄清总算化解，

“无法将流量转化为盈利的问题困扰着所有涉足网盘的企业，许多网盘死在路上，谁能坚持到最后，谁就能笑到最后。”

版权，网盘的另一道无法逾越的障碍

除了无法将流量转化为盈利的问题一直困扰着网盘发展之外，还有一个重要的因素导致许多网盘企业倒在创业的道路上——版权问题。

网盘创业的黄金时间大约在2006年到2010年。那时正值国内网民持续增长的时期，对资源的需求也呈现出爆发式增长。BT、电驴等P2P软件已经无法满足用户的需求，无数网盘在那时开始涌现，JSharer（中文称极享，以下简称JS）网盘便是其中之一。JS是一个致力于专业ACG资源分享的网盘，它的经历正是国内第一波网盘创业者兴衰的缩影。笔者曾经对这款网盘有过深入了解，JS最大的特点就是通过垂直网站的理念运营网盘。所谓垂直网站理念就是将网站注意力集中在某些特定的领域或某种特定的需求，提供有关这个领域或需求的全部深度信息和相关服务。JS锁定的就是ACG资源分享，为ACG用户提供一个良好的资源保存与共享平台。



JS最终在2012年完全放弃网盘项目



发迹于JS网盘的海外代购反倒成为公司现在的主营业务

JS的垂直战略在当时非常成功，在鼎盛时期，几乎所有的ACG相关论坛都使用这家网盘进行资源分享与下载。JS自身也形成了用户圈子，拥有良好的社交氛围，口碑甚佳。在培养起用户忠诚度之后，JS的会员收费进行得十分顺利，没有遇到传统网盘“收费即死”的宿命。

JS当年的这种尝试对整个网盘行业都具有一定的意义，它几乎只差一步就能找到资源型网盘成功的商业模式，但却因为版权问题功亏一篑。按当时一位JS管理员的说法就是树大招风：“当你没有什么影响力，没有什么流量的时候没有人会来找你，但当你成长起来的时候，各种各样的人就都找上来门来了。”

由于版权等种种原因，JS网站域名被查封，网盘所属企业也受到调查。JS不得不更换新的服务器与域名，在短短两年时间里三易域名，最终于2012年初完全停止了资源网盘分享的服务，基本退出网盘市场。据JS一位管理员透露，当年由于用户忠诚度高，JS每次更换域名都会很快聚拢一批“资源帝”死忠，而且都有很高的付费热情，甚至提出为维持JS而进行募捐。正是由于有这样一批“有爱”的用户像信徒一样跟随，JS才三易域名而没有放弃。这样的情况在其它网盘身上是极少发生的。像115网盘用户数量是JS的几十倍，但光是要求手机注册就流失了近一半的，更别说是付费了。而JS通过垂直运营建立了良好的用户社群，的确是非常有价值的尝试。

现在回头再看倒下的JS，却发现现实很残酷。据一位ACG相关人士透露，事实上JS一直是亏本运作。它的用户付费虽然比较高，但由于被封了几次网站，用户总量上不去，结果就是“别说挣钱，连自给自足也难以做到”。另一方面，由于服务器上积累的资源越来越多，“巨量的资源存储每个月都在烧钱，技术人力都跟不上”，在这样的情况下，投资JS的公司显然对这个网盘项目失去了耐心，最终决定放弃。可以说，JS的深度挖掘用户思路并没有错，如果没有那么多的版权风波，让JS积累起如115那么多的用户基数，以网盘为入口发展出相应的服务，也许JS就是笑到最后的成功者。但遗憾的是，资源型网盘往往成为盗版资源的温床，每当网盘意欲摆脱产业的灰色地带转正时，原本助网盘吸引人气的盗版就变成了网盘自身难以逾越的拦路虎。“遇到版权问题，就只有大企业玩得起这个游戏了。百度文库、百度音乐可以一边打官司一边运营，而我们只有乖乖关站。”JS管理员无奈地表示。

顺便一说的是，原来JS为了支持网盘运作，针对其用户多为ACG爱好者的特点开辟了一项海外代购的服务。结果网盘项目由于找不到合适的商业模式而被迫搁浅，倒是这个海外代购的项目无心插柳柳成荫，成为了公司现在的主营业务。由此也可以看出垂直型战略本身拥有很多市场机会，可惜的是JS没能坚持到最后。

但从这起事件中不难看出，互联网企业的信任危机已经达到了无以复加的地步，这种信任危机也是阻碍同步网盘发展的一个因素。用户不敢将真正重要的信息上传到云端，大大降低了同步盘的商业价值。实际上对同步盘厂商来说，即使不窥探用户隐私，仅只是记录用户对外公开的分享内容也足以收集到丰富的信息数据。用户＋数据的强有力组合已经能为厂商创造巨大的价值，厂商完全有可能与用户达到双赢，现在摆在厂商眼前的问题就是如何重新在用户中树立自己的诚信。



百度云打出“离线下载永远免费”的标语，明显是针对迅雷的收费离线下载

移动平台的入口争夺

大数据时代的云端硬盘虽然是大势所趋，但以现在网盘的可靠性与带宽速度，还不会有用户将自己的整个硬盘“搬”到网上。为大数据时代布局网盘是厂商的长远计划，导致今夏网盘大战的直接原因还在于各大厂商对移动端入口的争夺。这一点从每家厂商的促销活动中都可以看出来。比如“下载手机客户端并用手机注册账号”几乎成为所有厂商的共识。无论是百度的1TB（后追加到2TB）还是腾讯微云的10TB都需要手机账号领取。大容量空间旨在引导用户注册手机账号。此前百度在活动中象征性地加入1元钱也不是为了盈利，其目的同样在于让用户在手机上安装百度自家的支付系统“百付宝”。结果360云盘半路杀出，这才搅得百度只得匆忙撤销1元钱购空间的计划。

事实上，当前主流手机内存普遍不超过几个GB，上TB的大容量网盘对手机用户来说就是一串没有实际意义的数字而已。从这一点上也可以看出，本次网盘大战厂商醉翁之意不在酒，“无限空间”只为吸引用户的眼球，最终目的就是想方设法地让用户将自己的App装到手机里。

> **“网盘大战的背后是互联网巨头在移动端的云存储布局，网盘只是大局中的一枚棋子，巨头们并不指望网盘赚钱，只为争夺网盘这个入口。”**

移动互联网入口这几年一直都是厂商争夺的焦点，从浏览器到即时通讯、从视听软件到地图导航，几乎每一个分野的应用都有无数厂商争得头破血流，网盘自然不会例外。单看网盘这一领域，百度、腾讯等巨头由于不涉及手机硬件，在移动端并没有太大的优势，反倒是华为（华为手机）、金山快盘（小米、小米2）等网盘借助硬件商的支持率先在手机上打开局面。这些网盘深谙手机用户的需求，主要支持的是小文件的同步与分享，所以从一开始就没有在网盘的容量上做多少文章，这就给传统互联网企业留下了一个机会。

所以，今夏的网盘大战也可以解读为传统互联网巨头借助网盘容量的优势打压终端服务厂商。百度、360看似互掐，实际上眼睛都盯着隔壁的华为、金山快盘。在PC端做资源型网盘与手机端做同步网盘并不矛盾，而百度等拥有国内良好带宽的巨头在上传下载速度等方面拥有先天优势，此次入侵移动端的确让终端厂商猝不及防。

在这次网盘大战中，传统互联网巨头打着一手精明的算盘。它们以大容量空间为噱头，最终面向的却是对容量需求不大的移动端用户。如此一来不但成功争抢到用户，也无需为大容量承担巨大成本，可谓一举两得。不过从实际情况来看，以大容量为宣传口号的巨头们无疑吸引了大批资源型网盘的“吸血用户”，这些用户对网盘生态的破坏力现在还看不出来，但谁也无法保证自己不会成为下一个“迅雷方舟”。

网盘创业继往开来

就在9月8日网盘大战基本尘埃落定之际，百度云盘突然再次高调宣布“离线下载永久免费”，这句口号显然是针对迅雷的收费离线下载。虽然以百度云现在的服务器资源量，它的离线下载还远不及迅雷那么强大，但这句口号无疑是一种表态，预示着网盘走向免费的大方向。

经过这一次的网盘大战，网盘作为独立的商业服务已经走完了群雄逐鹿的草创时代，进入巨头争霸的寡头时代。回想当年有许多网盘雨后春笋般涌现，现在打开那些记忆中的主页，出现的却都是停运与封存的公告。中国的用户消费习惯、付费体系与版权等问题注定网盘本身很难发展出成熟的商业模式。今日的免费网盘与当年的免费邮箱有诸多相似之处。随着巨头们涉足网盘，未来的网盘将和当年的邮箱一样，成为巨头们提供给用户的免费午餐之一，网盘走向免费将是大势所趋，在这场战争中，没有胜者为王，只有“剩”者为王。一时的人气往往只会转变成更大的成本压力，只有活到最后的才能成为赢家。

逐新趣异 特别策划

新形态PC选购与应用

■策划 本刊编辑部

10月是一个迎接新生活的月份，无论你是升入了新的年级、考入了新的学校、还是走出校门开始新一财年的工作。在这样的日子里，相信有很多读者朋友，正在或已经为新生活准备各种数码IT产品，不过大家是否发现，曾经熟悉的市场与产品突然变得陌生了？

从2012年到现在，这是一段让PC厂商们感到难熬的时间，但同时也激发了他们推动各种新概念产品的决心。PC产品正在以更高性能、新应用、游戏概念、新结构等方式试图挽回和扩展传统市场，同时辅以软件、网络、服务的不断改进。市场逆境竟然造成了PC产品与应用的迅速变化，作为数码消费先锋军的年轻人，对这些潮流当然不能不知，下面就让我们来仔细了解。

导 读

今非昔比
PC平台的进化



市场中五光十色形态各异的PC似乎是突然间冒出来似的，我们曾经熟悉的大小黑盒子，为什么突然变成了这个样子？它们会带给我们怎样不同的乐趣呢？

■北京 墨汁做寿

在近期光顾电脑城，或者浏览过网商电脑频道的朋友们，一定会发现电脑变得越来越多样了，不仅颜色早已脱离了当年的电脑黑与电脑白，而且外观形态也出现了巨大变化，原本在MOD（Modifications电脑改造）作品中常见的创意机箱（图1、图2）已经成为可以直接选购的商品，甚至出现在品牌电脑中；而轻薄、分体、触控，甚至体感操控等功能的引入，更是让我们曾经熟悉的台式机和笔记本电脑都有了完全不同的感觉。

当然从市场规律上看，这些近期开始呈现的电脑形态大变化是厂商们为了应对目前PC时尚疲软的表现，正在以新形态与新体验积极开拓新市场或新用户群。而从技术上讲，却是新一代核心平台的出现及其发展，才让这样的设计得以体现，所以要理解这些新形态电脑为生活带来了怎样的变化，首先应该先了解这些新平台究竟带来了怎样的表现。

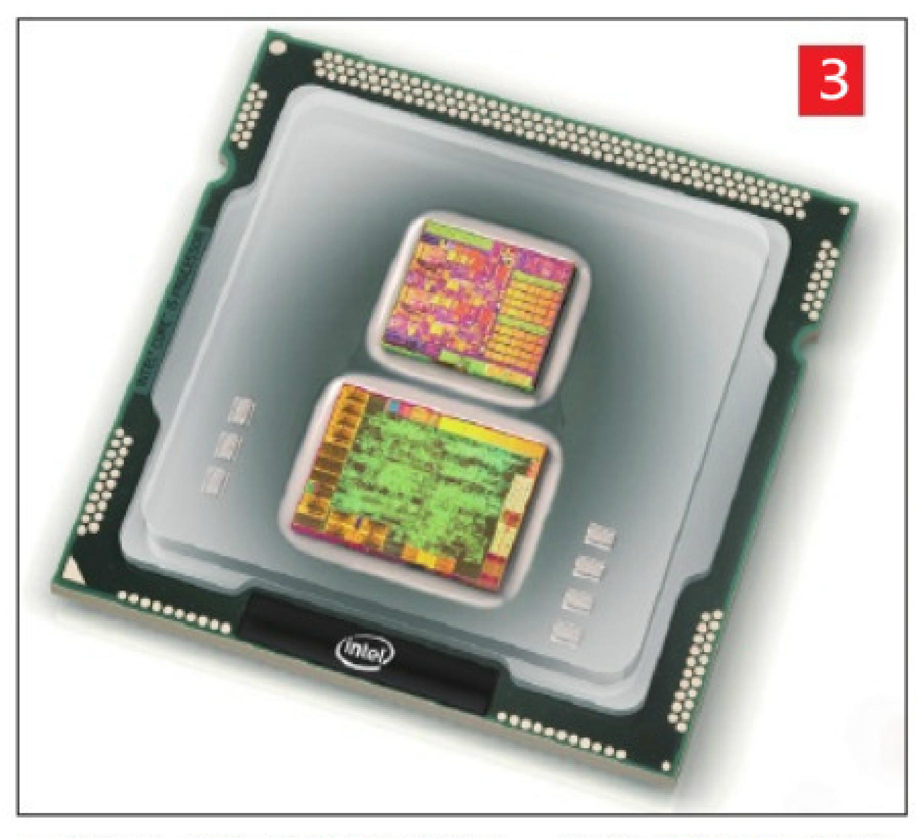
新一代平台

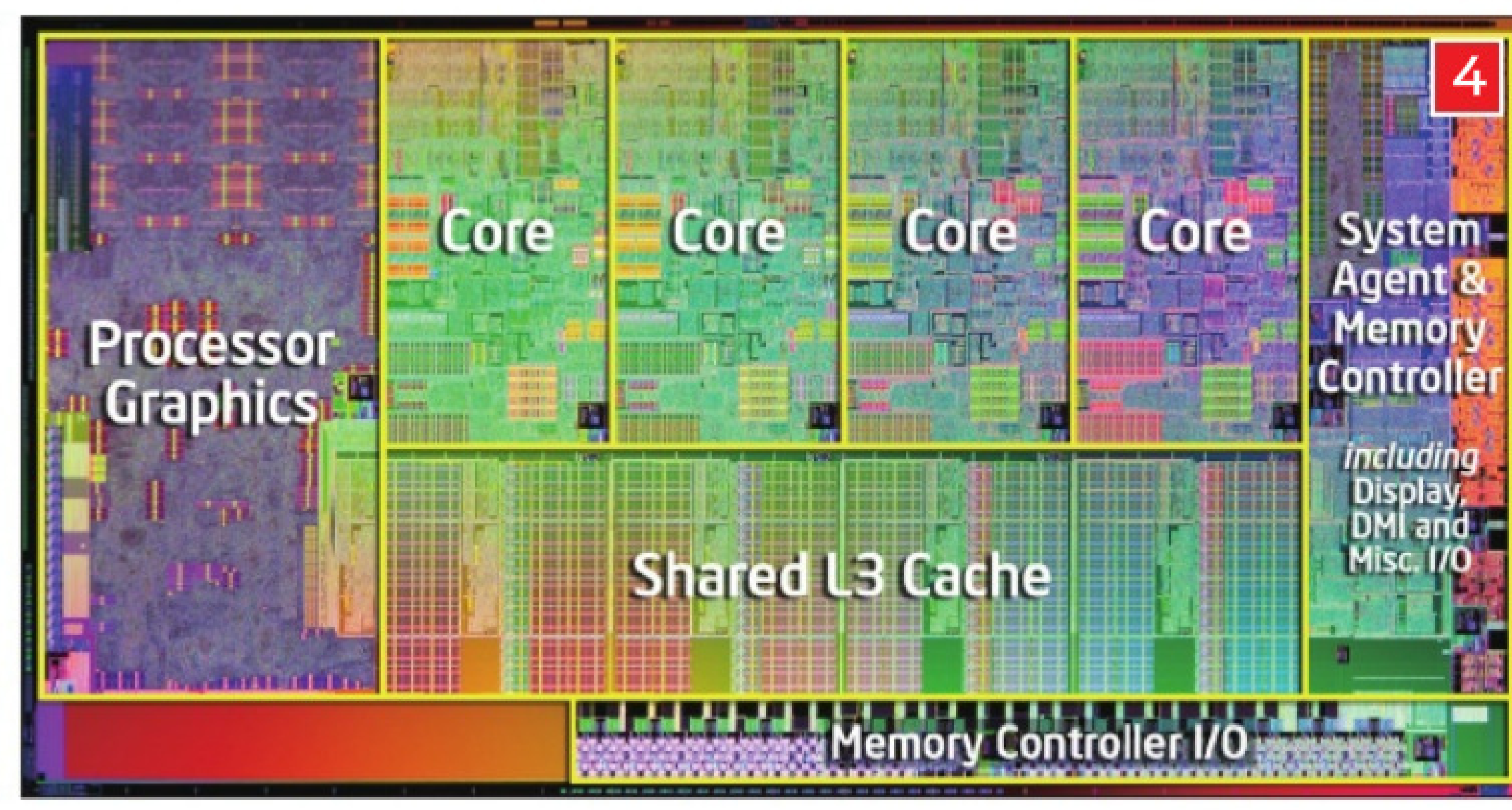
我们这里所谓的新一代平台，其实指的是Intel与AMD最近几年面向主流市场的产品智能酷睿与APU（Accelerated Processing Units加速处理器），它们最大的特点就是集成了性能和功能越来越强的显示核心，这些内置显示单元虽然来源迥异、定位不同，但却呈现出了殊途同归的趋势。

尽管智能酷睿和APU在2010年就已经开始加入内置显示单元，但在初期它们的设计还略显幼稚，例如酷睿i3-530的内置显示单元其实只是和CPU单元共



■曾经红火一时的MOD


■GPU与CPU使用独立芯片，制造工艺不同的酷睿i3-530



■第一次将GPU与CPU共同设计制造的Sandy Bridge核心

用PCB板和顶盖的独立芯片（**图3**），GPU与CPU的数据交流甚至要借用主板总线，这点与之前集成在主板芯片组中的显示单元没有多大区别。2011～2012年是这种架构平台的成熟期，内置显示单元与CPU进行了一体化设计（**图4**），并在同一块硅片上制造。这种“融合”式的产品，CPU与内置显示单元间的通信速度更快，也更便于进行统一的功耗管理。

经过2年多的发展，AMD与Intel的新平台都已较为完善，为PC的进化打下了基础，不过作为最新也最完善的产品，2013年Intel的Haswell核心智能酷睿和AMD的多种核心新APU的也表现出了不同的特色。

1.新工艺架构的硕果——Haswell

在Haswell核心发布之前，我们发现它的各种介绍中，几乎没有出现任何增加的新技术、新功能的描述，它更多的是各系统和功能的进一步优化与改进，只是在指令集等方面进行了一些扩展，Haswell核心其实可看作是针对22nm工艺与3D晶体管设计进行了优化的架构。

●指令集扩展

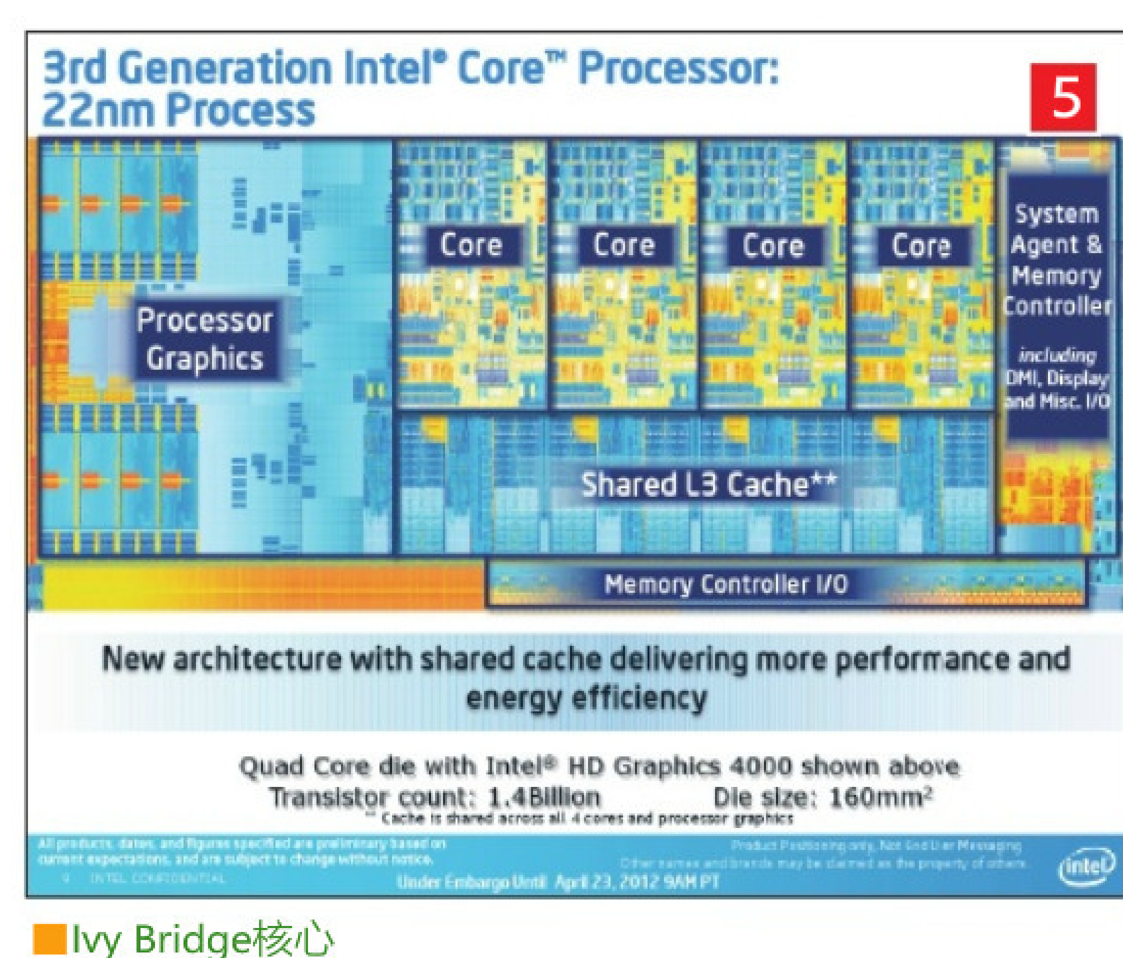
Haswell核心的指令集也进行了升级，新增了用于多线程优化控制的TSX扩展指令、AVX 2.0指令集则在1.0版本的基础上提高了基于整数/矩阵的计算能力，可提升高端计算和图形处理能力。另外最新英特尔安全与管理技术，高级加密标准新指令 （Intel AES-NI）让系统能够快速加密或解密各种数据，从网上交易到保密内容处理和浏览等操作，都能从中受益。

相对于TSX和AVX指令集来说，支持OpenCL应该是第四代智能酷睿的新增指令集方面最让人感兴趣的部分。在Haswell之前，Intel的核芯显卡虽然已经与处理器进行了很好的硬件融合，也可以对很多应用如视频转码等进行加速，但这些应用大部分并非是与CPU的合作，更多的是完全接管一些更适合核芯显卡结构的应用。

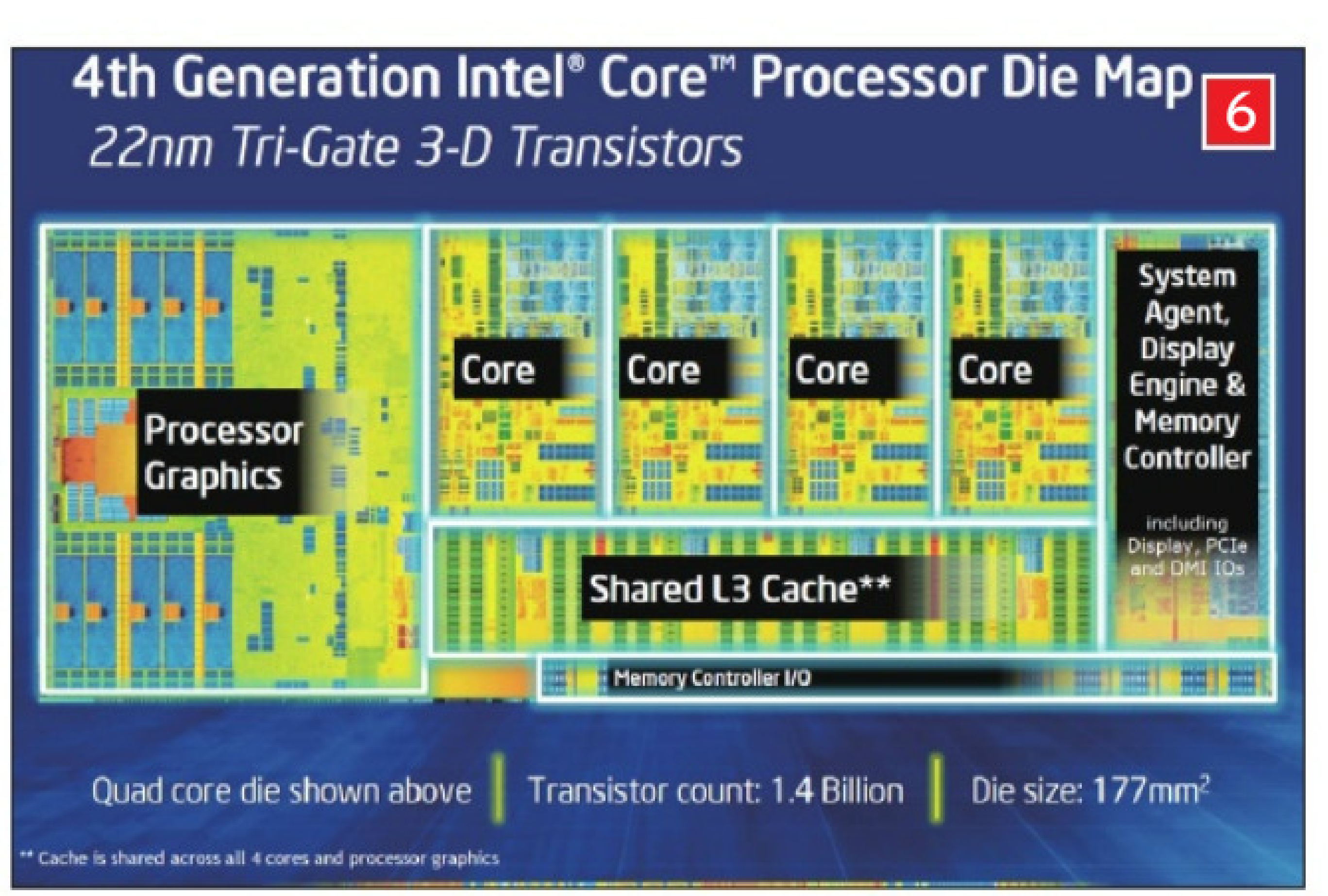
OpenCL的最大用途是支持异构计算，让结构不同的GPU与CPU共同完成一些计算，可大大提升电脑的数据计算能力。虽然Intel是OpenCL工作组的成员，但它的CPU性能非常出色，且核芯显卡相对简单，所以一直未将OpenCL引入个人消费级产品。最终促使Intel加入这一能力的，不仅是对手在OpenCL方面的影响力与成就越来越大，也是因为自身核芯显卡越来越强大，已经拥有了不容小觑的通用计算能力。

●核芯显卡升级

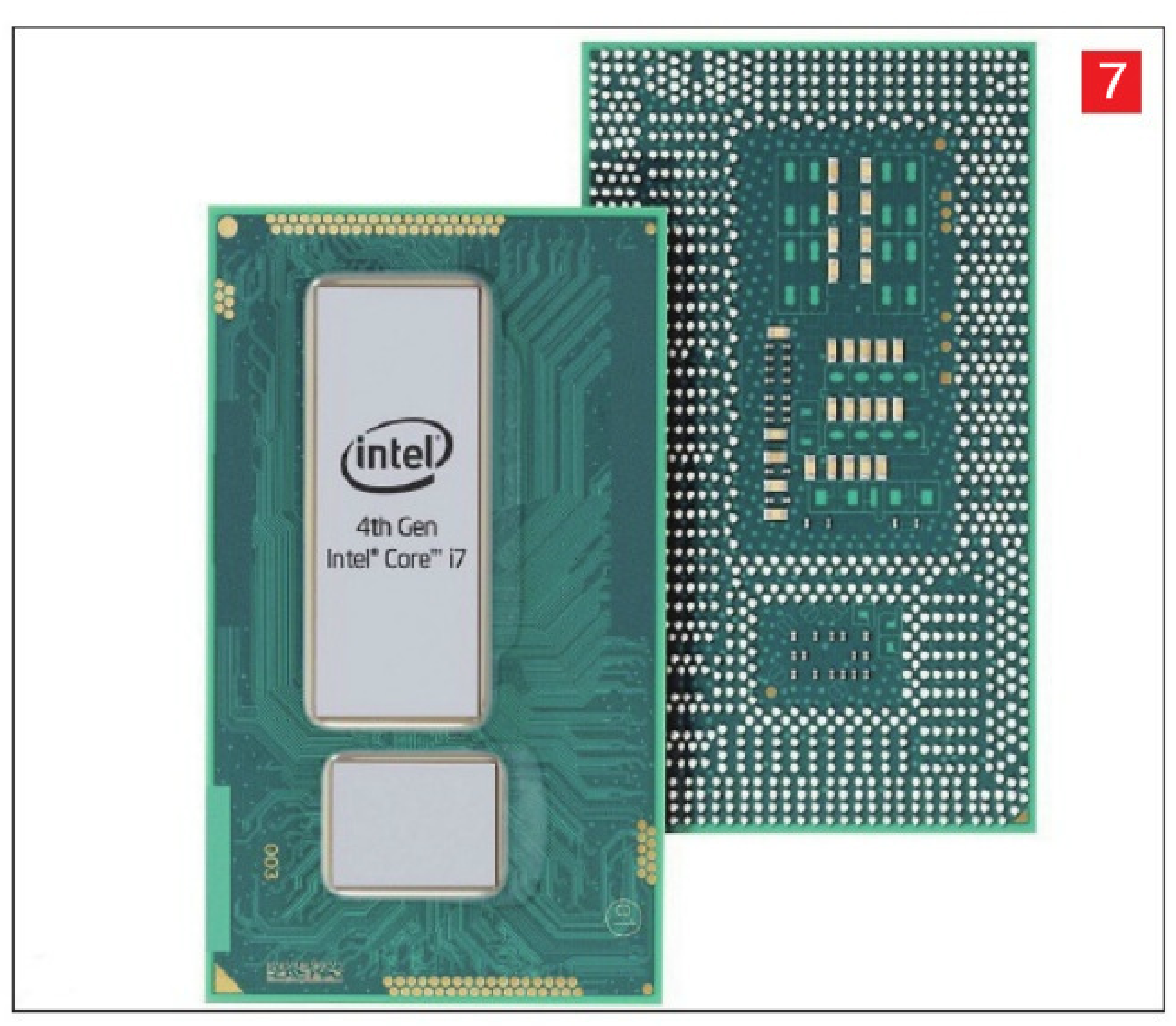
从核心图上看，Ivy Bridge与Haswell非常相似（**图5、图6**），仔细观察的话，会发现同等级产品中，后者的核芯显卡部分面积比例似乎略大一



■Ivy Bridge核心



■Haswell核心




■配置片上显存的处理器，相信下一代显存也会融入芯片内



■酷睿i5-4670K

点，这就是它们硬件架构上最明显的区别了。在第四代智能酷睿中，核芯显卡的等级除了以前的GT1和GT2之外，增加了更强的GT3，它们都支持DX11.1、OpenGL 3.2、OpenCL 1.2标准，支持数字视频输出以及VGA模拟信号输出，并可实现独立3屏输出。最低端的GT1核芯显卡带有6个EU单元，与上一代GT1（HD 2500）显卡基本相同，但GT2拥有20个EU单元，规格明显高于上一代GT2（HD 4000）显卡，GT3核芯显卡则被称为锐炬（Iris）显卡，包括锐炬与锐炬Pro两个版本，拥有40个EU单元，达到上一代高端核芯显卡的3倍多。

即使是中端的GT2核芯显卡，在配置和性能上也相当出色，例如我们在进行酷睿i7-4770K、酷睿i5-4670K的测试时，它们内置的HD Graphics 4600就足以应付目前的中高端3D网游，“英雄联盟”“穿越火线”“星际争霸”“坦克世界”等都不在话下，甚至还可在720p分辨率和默认/中等画质下流畅运行“鬼泣5”“生化危机5”等中端单机游戏，如在720p分辨率下将画质降为最低，甚至能以30～40fps的帧速运行“古墓丽影9”“孤岛危机3”高端游戏，也足够大家感受剧情了。

从综合能力看，HD Graphics 4600已经基本达到了499元级别独立显卡的性能，在酷睿i7-4770R、i5-4570R等产品中配置的锐炬与锐炬Pro拥有双倍的EU单元，甚至配置片上显存（**图7**），当然更加强大。另外让人更加高兴的是，本次Intel改变了核芯显卡方式，在主流的酷睿i3、i5、i7中大量的配置了GT2甚至GT3核芯显卡，更有趣的是，有些消息称，配置GT1核芯显卡的Haswell低端酷睿i3与奔腾处理器，图形性能也明显强于上一代产品。

●性能提升

之前我们已经较全面地测试和介绍过Haswell核心的旗舰产品酷睿i7-4770K（详见7月下旬刊“新品初评”栏目），从主要规格和最终价位上看，这一代产品与上一代同档次前辈都非常相似，CPU测试成绩也比较接近，但3D性能有了明显进步，20个EU的配置将其实际游戏能力提升了一大块。

与上一代的Ivy Bridge核心产品，只在少量高端型号、超频版和特殊版CPU中配置强力核芯显卡不同，Haswell核心的中端产品酷睿i5和部分i3也拥有了性能不错的Intel HD Graphic 4600显卡。不过作为中端产品，酷睿i5配置强力核芯显卡是否有意义呢？我们不妨来看一看对比一下市场上常见的酷睿i5-4670K（**图8**）。

酷睿i5-4670K的大部分规格方面与前辈Ivy Bridge核心的酷睿i5一样，如四核心四线程、6MB三级缓存、支持双通道DDR3 1600内存等，当然内置的HD 4600核芯显卡拥有20个EU单元，能力远高于前辈。我们的测试平台为Intel DZ87KLT-75K主板、英睿达铂锐DDR3 1600内存4GB×2、希捷1TB硬盘，安装64位Windows 7操作系统和相应驱动。

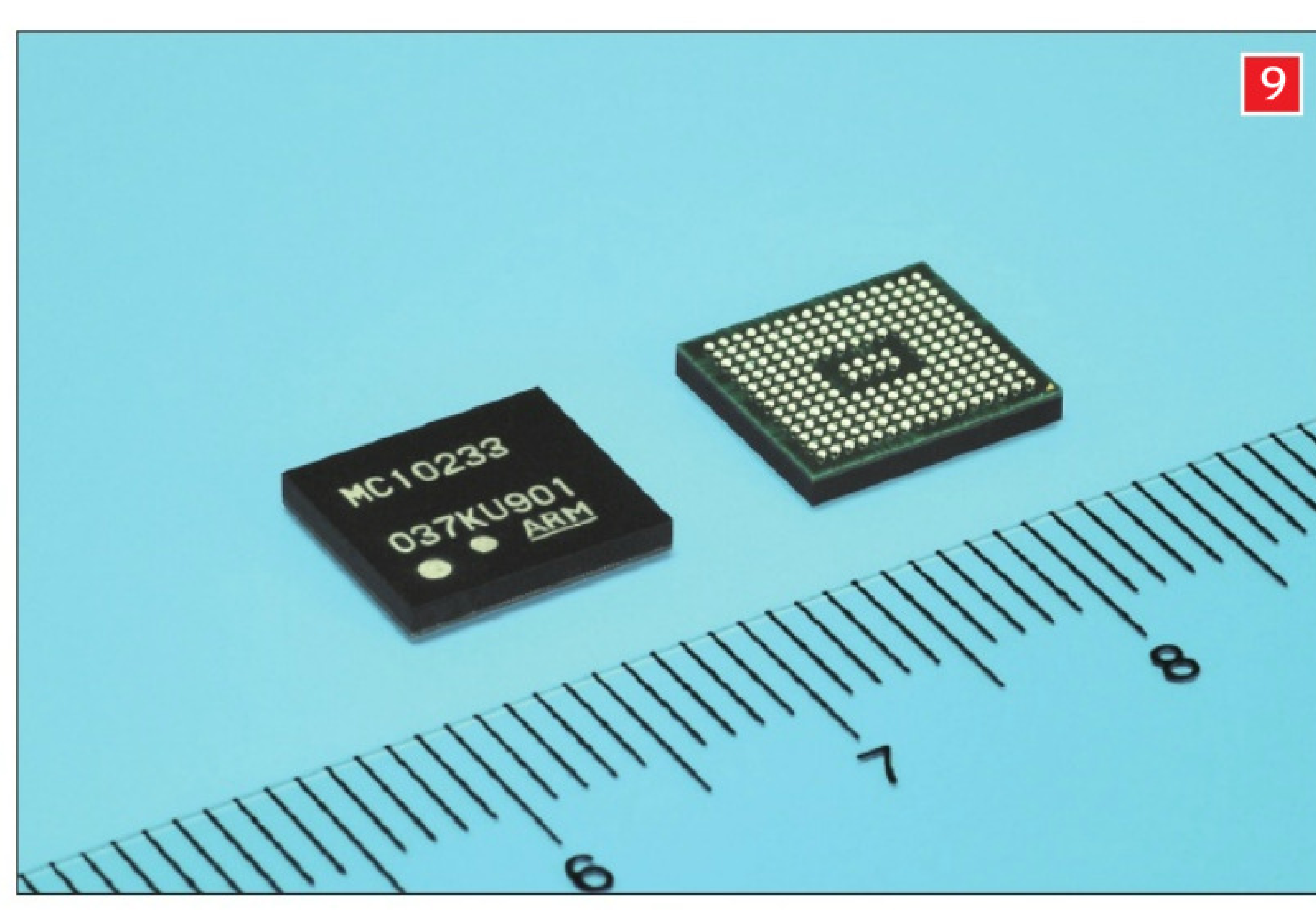
核心显卡测试

测试软件	项目（设置）	I7-4770K	I5-4670K
Windows 7体验指数	图形	6.7	6.7
	游戏图形	6.7	6.7
CINEBENCH 11.5	OpenGL	27.91fps	26.47fps
	CPU	8.14fps	6.12fps
3DMark 11	Entry总分	E2694	E2570
3Dmark Vantage	Performance总分	P5959	P5653
街霸4	最高设置 1920×1080	44.9ps	46.85fps
生化危机5	默认设置 1280×720	61.4fps	58.0fps
鬼泣5	低画质1280×720	55fps	58fps
坦克世界	中等画质1280×720	45.36fps	43.04fps

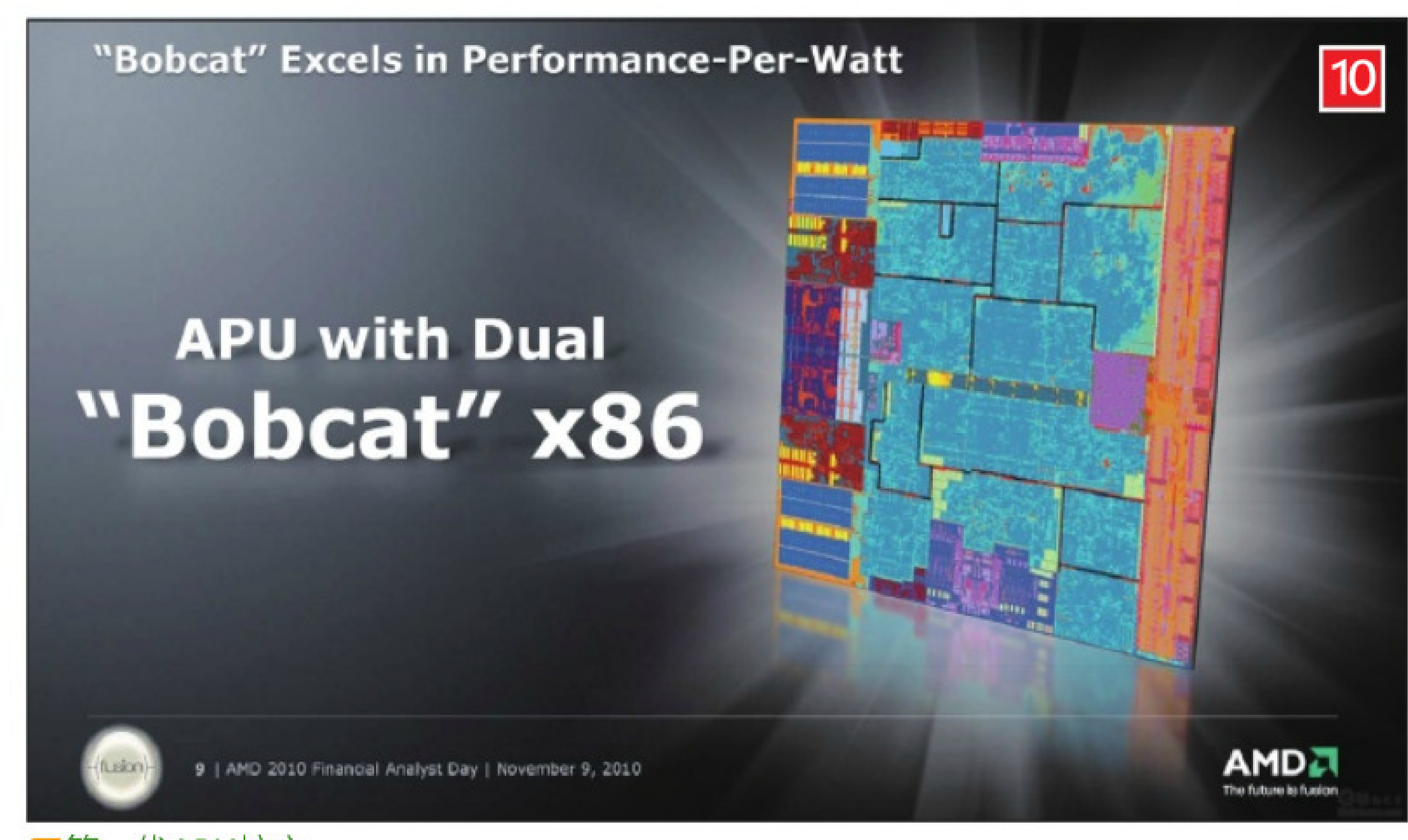
从测试结果看，拥有HD 4600核芯显卡的酷睿i5处理器已经可以脱离独立显卡，流畅运行中高端网游甚至中端单机游戏。其游戏能力表现与i7-4770K非常接近，可见新一代核芯显卡已经不再是之前那种依赖处理器性能的附庸，而是拥有了独当一面的能力。

●前途无量

从目前一些渠道得到的消息看，Haswell的潜力相当巨大，例如Intel已经推出了基于这一核心的超低功耗Y系列智能酷睿产品，其热设计功耗只有11.5W，基于日常应用的“场景设计功耗”甚至只有4.5W；另外Intel还可能在这一核心产品中尝试真正的单芯片产品，即将主板上的南桥芯片也吸收进处理器中（图9），形成真正的SOC（System on a Chip片上芯系统），这将大大降低整体功耗，更会极大节约主板面积，都将有助于它推进PC形态的进一步进化，甚至直接进军智能移动市场。在Intel野心勃勃的移动智能市场中，也许将很快出现Haswell核心的产品，考虑到目前低端Atom在手机市场上已对ARM产品形成了压力，强大的Haswell更是非常值得期待的。



■手机芯片是典型的SOC产品，整体封装尺寸可降至毫米级



■第一代APU核心

2.旧架构的极致产物——新版APU

相对于Intel的一步步改进，在融合处理器方面探索时间更长的AMD一出手就是物理架构完全融合的APU（图10），它虽然同样从2010年起就进行了一代又一代的改进，但整体架构和思路没有变化，只是不断引入新的CPU或GPU核心，或者根据对融合计算更深的理解，进行一些微调。

●全面开花

2013年AMD将APU进行了一次全面更新，同时为低功耗、主流、高性能等不同需求的市场提供了4大系列3种核心的产品，另外也将APU带进了全面四核时代。

AMD至尊高性能APU（代号Richland）：这一系列追求高性能，同时拥有更好的电源管理能力更强，融合了AMD Radeon HD 8000系列显卡，支持双显卡交火技术，帮助用户从高端台式机或笔记本电脑上获得出色的游戏娱乐性能。

低电压版AMD至尊高性能APU：顾名思义，这一系列同样为Richland核心，但低电压设置使其功耗明显降低，可为笔记本同时提供高性能和更好的电池续航能力。

AMD经典主流APU（代号“Kabini”）：这是一款四核单芯片（SoC）封装APU，面向入门级主流笔记本和小尺寸触控笔记本，可提供同级别产品中最好的图形性能，拥有性能和价格的理想平衡，实现出色图形性能及全天候电池续航。

AMD至尊移动APU（代号“Temash”）：这是首款28nm制程x86架构四核SoC APU，功耗表现更出色，可为13英寸及13寸以下的小尺寸笔记本、平板电脑、可变形电脑带来更强的图形性能及更出色的高清媒体体验。

●以主机平台争夺游戏市场

尽管2013年的APU产品似乎过渡平稳，波澜不惊，但不得不说，在Intel紧紧跟随，核芯显卡越来越强，并且开始引入OpenCL支持的情况下，APU的优势正在逐渐丧失，目前我们看到的APU架构，很可能被AMD很快淘汰掉。在年底或明年初，另一种融合度更高的APU就会出现在我们面前，CPU和GPU将以HSA（Heterogeneous System Architecture异构系统架构）的方式进行进一步融合。

另外一个让AMD这一代APU显得不

游戏平台与AMD的新战略专访

AMD成为PS4和Xbox One的核心提供商后，加上之前的Wii U，在游戏主机平台上将出现AMD显示技术一统江湖的局面，而且较新的两部主机更是直接使用了新概念的APU架构产品，连游戏数据处理都会借助于AMD技术，在这样的大背景下，AMD会怎样处理PC与主机平台产品的关系，又会如何利用这一契机呢？AMD负责全球渠道销售的AMD公司全球副总裁Roy Taylor（图11）和AMD大中华区营销副总裁纪朝晖最近就这些问题接受了记者的专访。

记者：微软Xbox One（图12）和索尼PS4都采用了AMD的平台，说明AMD的新产品获得了游戏主机厂商的认可，他们的认可和意见对AMD的PC平台产品有多少借鉴？

Roy Taylor：我想分三个层面回答。第一个层面，我们首先讲一下它的好处，APU架构的游戏主机用户认可，是可以传递到PC产品渠道的。很多客户以及评测的分析人员都觉得APU架构的游戏主机非常好，这样的正面评价无疑会对PC产品市场有好的影响。

第二个层面，对于游戏开发商来说，在PC的APU平台上来进行开发会不会有类似的优势呢？答案也是有的！因为我们都知道，游戏开发商希望在某个特定硬件平台上对他们游戏产品进行优化，（AMD的）游戏主机平台跟PC平台虽然不是完全一致的，但是有很高的相似性，（更便于游戏厂商同时对多个平台版本进行针对性优化）。有一个例证，ID Software公司的CEO最近在一个发言中就提到了AMD产品（在这方面）的优越性。

第三个层面就是中国市场。中国市场是否对APU架构也有同样的信赖感呢？当人们看到像索尼、微软在游戏主机平台上使用APU的架构，证明APU架构是非常好用、让人非常振奋的架构。也有助于提升AMD APU在中国市场的接受度。

记者：中国市场上网页游戏和低端休闲网游拥有更广大的玩家，AMD是否能让网页游戏、不强调画面的网络游戏玩家受益呢？

Roy Taylor：AMD对中国市场的业务发展感到非常振奋。基于Flash网页游戏的流行，游戏开发商确实能够通过此类游戏接触到最广泛的受众，不过我与很多游戏开发商和发布商有过交流，发现他们还是想开发最有意思、图形效果方面又最好的游戏，但如果大量用户使用的游戏PC配置非常低端，游戏开发商就只能开发出对配置要求并不是那么高的游戏，优先满足在这样的低端游戏平台上运行（的需求）。

因为开发商和发布商都希望有更好的硬件来支持他们开发出视觉效果和体验都更让人愉悦的游戏，所以我们的最新一代APU产品中，融合的GPU芯片支持HTML5，能够让整个游戏，特别在图像方面的表现更加出色。我们将Flash网页游戏的画质提升，使得游戏厂商能够提高游戏配置需求，在最大程度上让游戏玩家所接受。AMD APU（通过这一途径）让入门级的游戏玩家也得到了游戏体验升级的机会。

记者：从评测里看最新上市的A10-6800K APU，在性能方面提升不是特别大，您认为未来的APU性能提升的突破点在哪里？是制造工艺还是价格还是其他方面？

Roy Taylor：刚才你所讲到这些突破点的因素，都是包括在内的。我们即将推出异构系统架构（HSA），通过AMD的“异构统一内存架构（hUMA）”，使GPU和CPU的内存统一，让APU芯片将内存的所有潜力利用起来，这是一个很大的突破，能够带来很多效率方面的提升和性能方面的提升。如果各种应用能够跟上的话，这样的提升能够充分挖掘PC的潜力，将带来APU性能的巨大提升。此外，AMD认为APU在GPU通用计算方面也会有比较大的发展。非常赞赏刚刚发布的OpenCL 2.0算法。


■Roy Taylor解说和描绘AMD战略


■采用AMD核心的的Xbox One

记者：对于AMD来说，目前继续大幅度提升产品的绝对性能是否还有战略意义？

Roy Taylor：我们可以看一下最近高端显卡芯片销售的情况，最近（显卡价格）一千美元区间的芯片销售得非常好。发烧级玩家对显卡芯片（性能）的需求是非常旺盛的，因此AMD将继续努力提升硬件性能。同时我们也要确保软件的发展能跟上硬件开发和计划的速度，我们首先对自身驱动软件的质量要求非常高，另外也跟独立的供应商合作，特别是与游戏开发商的合作非常密切，（以保证软件能够充分利用硬件的性能增长）。

太出彩的原因，就是AMD正在考虑另一种市场策略，即通过游戏主机平台迂回（图13），让AMD GPU和APU获得前所未有的游戏支持。在游戏主机平台的定制产品上花费了大量精力，多少影响了新APU的创新，不过在年底游戏主机发布后，在这些定制型号中取得的成果就会反馈到PC市场中。

●即将出现的HSA

在前文和插文中，我们都看到了HSA架构这一说法，并且对其抱有巨大的期待，那么这到底是什么样的架构呢？我们从右侧的对比图中可以看出，其实HSA可以看作是融合处理器的下一阶段产品（图14、图15、图16），在这一阶段中CPU可能仍保持着类似的架构，但GPU其实会转化成统一架构处理单元（HSACU）。HSA处理器中所有核心，包括CPU和HSACU，在支持这一结构的运算中将处于对等地位，并完全共享内存，加上更智能化的任务分配，可获得统一的功耗效率管理、优化的计算效率以及简化的数据共享一致性。

HSA架构技术的一大特色就是统一内存访问（UMA），而基于HSA架构的UMA，也就是AMD所提到的HSA UMA（hUMA）技术。在hUMA技术中，CPU或GPU中任一个处理单元做出的更新，对其他所有处理单元均可见，GPU的内存管理更灵活，且CPU和GPU进程都可以从整个内存空间中动态分配内存。在HSA架构中，CPU与GPU之间的通话会简单到只传递所谓的“内存指针”，让对方直接从内存中读取己方已经计算完毕的结果或需要提交计算的数据即可。hUMA虽然看起来很神奇，但很可能会与PS4一起，很快出现在我们面前，这就是PS4中未见系统内存，而是配置了8GB GDDR5“显存”的原因。

其实对于用户来说，我们只要了解HSA将是一种更高效的架构即可，不需要记忆上面这些生涩的名词。在这一架构中，APU仍支持OpenCL，但不限于这一种语言，包括Python、C++、Java等在内的主流语言均可直接使用HSA架构，而对用户来说，这一架构的使用也完全不需要任何应用迁移等操作。



■最早宣布采用APU，且架构更“激进”的PS4

独立CPU和独立GPU组成的GPU加速系统
14
CPU 1
CPU 2
...
CPU N
CPU 内存（支持一致性）
PCIe
GPU
GPU 内存
▪ 对大负载可以很好地计算加速
▪ CPU和GPU之间的数据传输缓慢
▪ GPU计算优势需要专家级的编程才能发挥

目前GPU用于加速处理器的APU架构
15
CPU 1
CPU 2
...
CPU N
高速
内部总线
GPU
CPU 内存区域（支持一致性）
GPU 内存区域
▪ CPU和GPU首次被设计在同一颗芯片上
▪ 相同的物理内存，但不可编程
▪ CPU和GPU之间数据传输速度更快，并让GPU运行更多指令

这个如何？- HSA APU
16
真正基于异构系统架构的加速处理器
这就是HSA
CPU 1
CPU 2
...
CPU N
HSACU 1
HSA CU 2
HSA CU 3
...
HSACU M-2
HSACU M-1
HSACU M
统一一致性的内存共享
▪ 统一内存设计使所有计算单元访问相同的数据
▪ CPU和GPU计算可交替运行
▪ 使应用程序在最好的计算单元上运行(CPU或GPU)

■传统PC架构、APU和未来HSA架构的内存控制方式对比（由上至下）

应运而生的新形态PC

尽管新一代智能酷睿与APU平台在架构上变化都不大，但都特别注重新应用能力，与新操作系统Windows 8相配合，不仅让近两年出现的各种新形态PC得以继续进化，也催生了不少值得关注的新设计与产品。下面不妨让我们结合市场上的实际产品，来了解一下新平台对PC形态的推动作用吧。

1.一体机也是巨型平板电脑

代表产品：索尼TAP 20
参考价格：7499元
面向人群：家庭、办公用户
相似产品：惠普Slate 21 AiO、华硕P1801

索尼TAP 20最大的特色是将电池置入一体机内，可让一体机脱离电源正常工作数小时，这一功能显然有赖于整个PC平台，特别是处理器和显卡部分的功耗降低。这款产品采用20英寸1600×900触控屏，约5.2kg的重量可随身短途携行，特殊设计的支架使其能够获得非常大的俯仰角度，以适应触控操作的需要，电池则可支持大约1.5～2.5小时的使用。

它内置酷睿i5-3337U处理器和4GB内存，拥有750GB硬盘，使用Windows 8中文版操作系统，在我们之前的相关测试中（参看3月上旬刊“新品初评”栏目），其操作流畅度、办公和计算性能表现尚可，但核芯显卡的游戏性能表现一般，如能升级为第四代智能酷睿产品，无疑会对整体能力带来明显提升。

在TAP 20之后，我们还见到了另外一种平板化的一体机，例如惠普Slate 21 AiO和华硕P1801，它们索性使用移动操作系统Android（或Windows 8+Android），面向家庭初级用户，强调最基础的上网浏览、趣味游戏等应用，在使用电池时，Android系统在续航方面能获得比Windows 8电脑更好的表现。

17


18


■索尼TAP 20

19


■惠普Slate 21 AiO

20


■配置双系统的华硕P1801

21


■联想A730

2.台式机也变形

代表产品：联想A730
参考价格：15999元
面向用户：家庭用户
相似产品：戴尔XPS One 2710 Touch

针对触控应用，传统的一体机姿态也已经不再适用，我们更习惯于在更接近水平面的状态下用手指进行操控，而不是在一个立面上比比划划，随着触控一体机的逐渐成熟，很多厂商也注意到了这一问题，联想A730更是从设计上就



■联想A730



■XPS One 2710 Touch能提供舒适的触控角度，但不利于多人“围观”

为这一方式进行了优化。A730其实是A720的升级版本，它同样将主机集成在了不大的屏幕底座中，将整个屏幕解放出来，通过特殊的支架，其触控屏能够完全放到水平状态，一家人可以坐成一圈欣赏图片或进行游戏娱乐。

相对来讲，XPS One 2710 Touch也提供了大角度俯仰功能，但无法达到A730的-5°～90°这种俯仰程度，因此更偏向于单人或双人的舒适触控体验。

3.笔记本还是平板电脑?

典型产品： 惠普ENVY x2

参考价格： 6300元

面向人群： 兼具办公需求的数码玩家

相似产品： 华硕ME400C、三星XE700、微软Surface

相对于变形式的超极本，笔者认为真正能混淆平板电脑与笔记本之间界限的，应该还是分体式触控超极本，将屏幕取下后，它们的重量、厚度表现才能真正与平板电脑一争高下。目前类似的产品有两个流派，惠普ENVY x2、华硕ME400C等产品为了保证足够的续航时间，采用了低功耗，但性能也相对较低的Atom、赛扬等平台，尽管也能运行Windows 8系统，但整体流畅度、游戏能力等都略显不足。而三星XE700、微软Surface Pro之类的产品则使用智能酷睿处理器，可提供更强的性能，但续航时间表现一般。

随着第四代智能酷睿，特别是Y系列和APU相应产品的推出，很多厂家都已经在酝酿发布或升级自己的分体式超极本，相信这一形态将很快成为触控超极本的主流之一。



■惠普ENVY x2



■华硕ME400C



■三星XE700

4.新一代游戏体验

代表产品： Razer灵刃游戏超极本

参考价格： 14999元起

面向人群： 中高端游戏玩家

相似产品： Razer灵刃Pro

在Razer灵刃（Blade）之前，恐怕没有人想到所谓的游戏超极本真的能在如此苛刻的尺寸要求下实现，并且实现这么高的配置和性能。14英寸的灵刃超极本在1.68cm的厚度和1.88kg的重量内，塞入了Haswell处理器、GeForce GTX 765M显卡、8GB内存、以及128GB以上容量的SSD、立体声扬声器等等高性能部件，提供了不输于厚重游戏笔记本的游戏能力。而能够让这一创举实现的关键之一就是处理器系统的出色功耗控制。

比较遗憾的是，截止我们发稿时，还没有其他厂商能提供配置中高端显卡，且完全符合超极本外形尺寸要求的产品，一些超极本内置的Radeon HD 7670M和GeForce GT 630M相对于Haswell的核芯显卡，在性能方面没有什么优势，其实完全是画蛇添足，并不配被称为“游戏超极本”，这点大家需要注意。唯一能和Razer灵刃相提并论的，恐怕就是厚度22cm左右的Razer 17英寸灵刃Pro，这款大屏游戏本的体量竟然只是接近15英寸普通笔记本而已。

5.操控方式大变革

代表产品：戴尔灵越14V触控笔记本
参考价格：3799元
面向人群：各种传统PC用户
相似产品：东芝S40DT笔记本、宏碁A7600U一体机等

随着触控技术和Windows 8的普及，在屏幕上指点比划这种更直观的操控方式，已经越来越被PC用户所接受，毕竟这早已是大家熟悉的智能移动设备主流操控方式。与之前触控只在某些高端机型上提供不同，目前从最低端的入门级笔记本如不足4000元的灵越14V到高富帅的大屏时尚一体机，从家庭娱乐产品到商务应用领域，触控操作已经在各种PC产品上随处可见。

与之类似的，就是新一代智能酷睿和APU都特别强调，并进行了优化设计的面部识别、姿态识别等技术，也逐渐被引入到各种主流PC中，表情解锁、体感操控、语音交流等正成为PC的新能力，亦将为用户带来完全不同的新体验，将我们带入新型的数码生活中。

28


29


■Razer灵刃

30


■戴尔灵越14V

31


■东芝S40DT笔记本

32


■宏碁A7600U一体机

团结的力量
PC配件与外设的新趋势



一个好汉三个帮，新概念和新技术的核心平台也需要各种周边配件与外设的配合，才能为用户呈现出新面貌，让用户享受到新体验。

■河北 cherry

在最近的配件及外设市场上，各种新产品和新设计甚至新概念也在不断涌现，呈现出一种加速进化的局面，当然它们的演化与最新软硬件平台有很大关系，有些甚至就是为了适应PC核心的进步而出现或发展起来的。

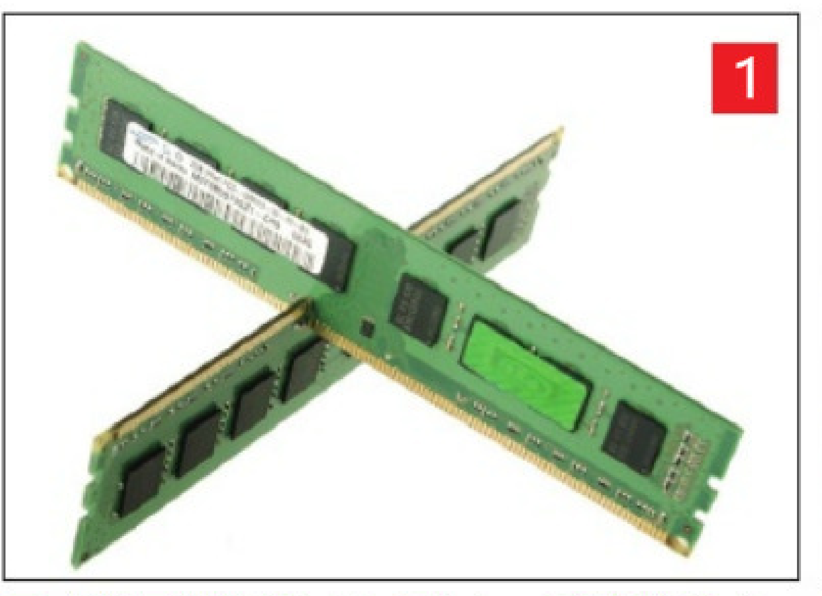
应运而生

特别适合与新平台搭配的配件与外设中，有一些产品同时也是Windows 8操作系统和Intel与AMD新一代硬件平台所“渴望”的搭档，因此获得了最大的支持度，例如固态硬盘（SSD）、USB 3.0设备、触控设备、体感系统、无线网络等等。作为PC产业的核心厂商，Intel和AMD不仅决定了PC性能，也在决定着各种周边配件的命运（**图1、图2**），例如AMD就曾经推动了SD-RAM向DDR-RAM的转换，而Intel又将DDR3-RAM推向了主流市场。

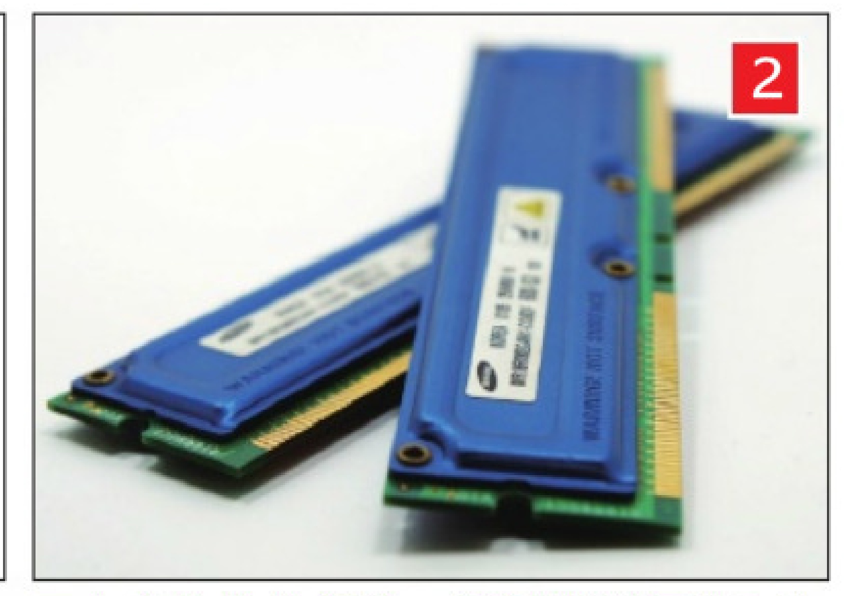
1.拒绝短板——固态硬盘

固态硬盘的容量价格比和性能不断提升，机械硬盘的性能却与PC其他所有配件的差距却越来越大，已经成为PC性能和用户体验最大的瓶颈所在。因此在新一代硬件平台的配件中，与PC整体性能关系最紧密，也是最被“强力”推进普及的应该就是固态硬盘了。

其实固态硬盘并不是特别新鲜的产物，但初期高昂的价格、较低的容量和不是很“靠谱”的耐用性，使它们一直被主流用户敬而远之。不过随着希捷Momentus XT混合硬盘和Z68芯片组SRT（智能响应技术）的推出，将价格较低的小容量固态硬盘作为“加速缓存”的方式逐渐被人们接受，也成为促使超极

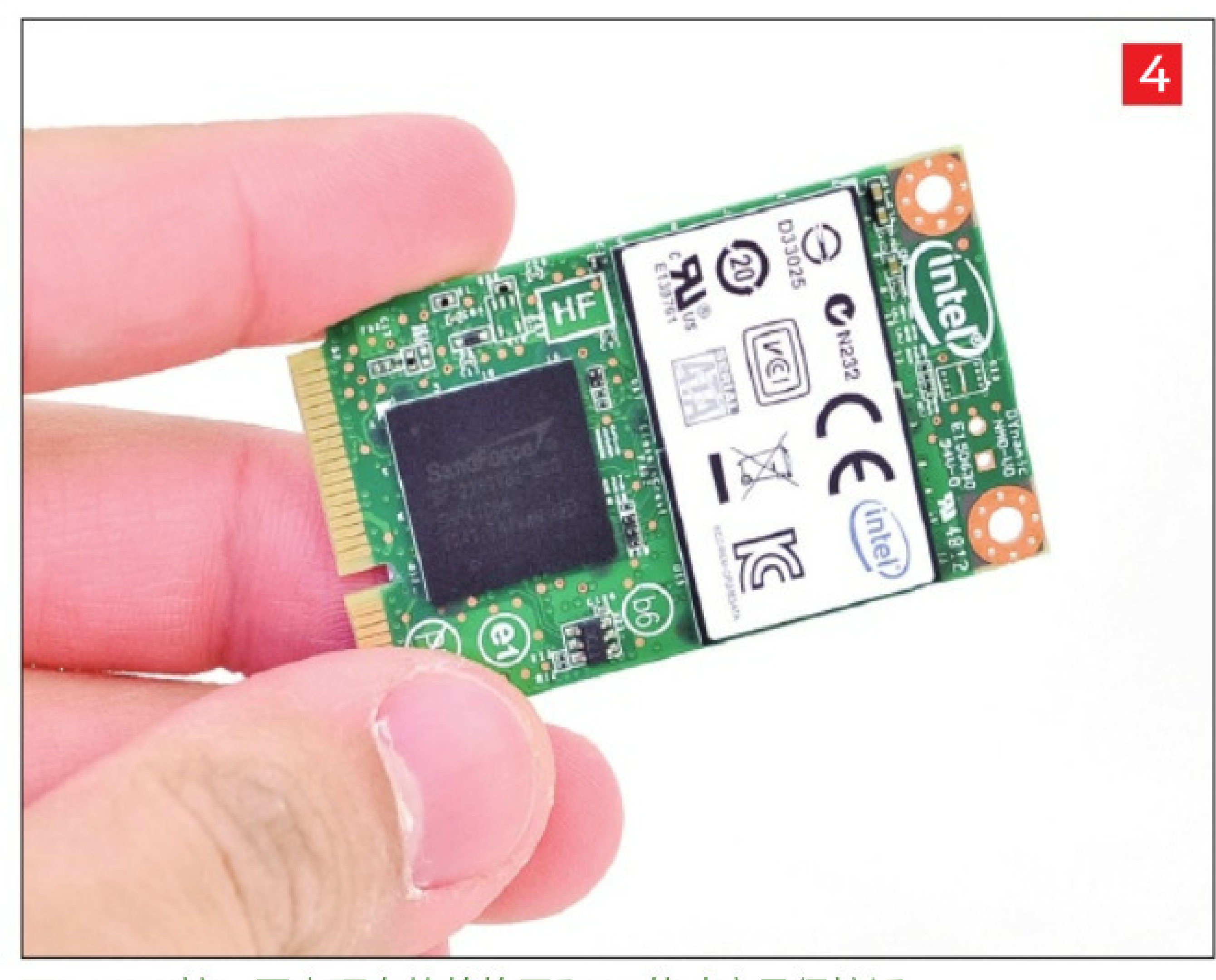


■内存标准曾经是AMD与Intel竞争的重点



■也有失败的组合，还记得当年的P4与RDRAM组合吗？






■希捷超薄混合硬盘最大的优势是用最小的空间同时提供数据加速和大容量

■mSATA接口固态硬盘的价格已和2.5英寸产品很接近

本价格降低和提升笔记本存储性能的最大功臣之一。

固态硬盘与高端机械硬盘相比，性能优势非常明显，我们以希捷同品牌产品进行对比，其读写速度分别在500MB/s和150MB/s左右，功耗则为10W以下和20多W，体积与重量当然差距更大。混合硬盘和固态硬盘加速则由于要在多次使用后才能将常用数据存入缓存，并表现出较好的性能，因此使用测试软件很难直接得到较好的成绩。在我们的测试中，使用混合硬盘安装的系统在第一次启动时和机械硬盘类似，需要57秒，但第二次就降低为27秒，第三次降为23秒，其后的速度提升幅度很小，加载大型软件的测试结果也很类似。从这些更贴近实际应用的测试中可以看出，混合加速的效果还是很明显的。

需要注意的是，在实际使用中，安装在机械硬盘部分的程序和文件会影响启动与载入速度，使用混合硬盘和固态硬盘加速方案时因为不能自主选择加速内容，可能会因此影响速度，所以对追求性能的用户，如果资金和安装空间（图3）没有问题，我们还是建议直接使用大容量固态硬盘，或将固态硬盘作为系统和常用程序安装盘，可保证开机与启动常用程序达到最高速度。

在Intel的新一代8系列芯片组中，固态硬盘的应用仍然是设计重点，RST（快速存储技术）将不仅包括前面提到的智能响应技术，还提供了固态硬盘RAID 0 TRIM技术，而之前固态硬盘组建RAID 0后，会失去TRIM这一既可提升速度，又能减少“磨损”的技术。在固态硬盘RAID 0 TRIM技术支持下，用户可以更放心地组建固态硬盘RAID 0阵列，不仅能获得磁盘性能的倍增，总价也和双倍容量产品的单价差不多。

另外在新一代主板中，我们还能看到很多配置了mSATA接口的产品，用户可直接安装固态硬盘“扩展卡”（图4），能够大大节约空间，并且连接更简单牢固。另外在Intel面向主流的Z87、H87、B85系列芯片组和AMD A75、A85X芯片组中，高速的SATA 3接口都达到了4个甚至更多，也特别适合使用固态硬盘。

代表产品：金士顿V300 120G SATA3 7mm固态硬盘
参考价格：599元
相似产品：三星840系列、Intel 335系列

在挑选固态硬盘时，我们不需要追求大容量，毕竟240GB以上容量的产品单价仍然很高，容量价格比却没有什么优势，考虑到实际使用情况，我们推荐120/128GB级别的产品。这一容量安装Windows 7/8系统和一些常用软件，甚至两三个常玩的游戏都完全没有问题，而下载目录、音视频文件、备份软件等使用大容量机械硬盘即可，其速度已绝对足够。例如金士顿V300 120G SATA3 7mm固态硬盘（图5）不仅性价比较出



■金士顿V300

色，而且较薄的体型使其完全可以不占用3.5英寸扩展托架，直接安装在托架侧面即可。追求性能和稳定性的用户，则可考虑三星840或Intel 335（图6）系列产品，比较重视数据迁移能力的用户还可选择三星840 EVO的套装（图7），用其自带的USB 3.0转接器先转移数据，防止升级过程中的数据损失。



■Intel固态硬盘



■三星840 EVO套装

2.不仅是图像——显示设备

Intel与AMD的主流平台都相当重视内置显示单元的性能与功能，其中当然包括输出能力，第四代智能酷睿加强了多路输出能力，可实现3屏输出，而APU则早已实现了类似功能。当然，如果用多屏输出时的分辨率来玩游戏，是内置显卡目前仍难以支持的，但应付多桌面、多窗口简单操作还是绰绰有余的。特别是Windows 8的Metro界面和程序页这种宽度惊人的画面，也非常适合多显示屏方式。

Windows 8用户要想更好地体验新系统，还应该将触控显示设备列入考虑范围。虽然除了触控显示器之外，触控板和某些投影机也可支持触控/指点操控，但前者不够直观，且更多配置在笔记本电脑上，后者对个人用户的可行性还不如触控屏。

代表产品：Acer T272HLbmidz
参考价格： 4900元
相似产品： 明基CT2200、AOC LV291HQM等

由于触控技术的大型化成本较高，因此触控显示器目前的价格也较高，我们认为除非目前的触控一体机无法满足需要，否则自行购置触控显示器，特别是大尺寸触控显示器不是很划算。如果不在乎价格的话，Acer T272HLbmidz（图8）是新平台与新操作系统最好的搭档之一，它支持10点触控技术，不对称支架设计前卫，而MVA面板则可带来出色的显示效果。目前另一种触控显示器的应用是自带智能移动操作系统，例如明基“幸福云触屏”CT2200（图9）等，断开主机就成为一台大平板电脑，亦可连接主机作为触屏显示器使用，其实我们前文中提到的很多触控一体机也有类似的能力。

AOC LV291HQM对Windows 8的



■Acer T272HLbmidz



■明基CT2200

良好适应性是表现在足够的宽度上（图10），21:9的超宽屏幕与多屏系统异曲同工，在Windows 8的操作界面中可减少一些左右滑动操作，使用更方便。

3.USB 3.0设备

USB 3.0同样不是很新的标准，但新一代硬件平台对它的支持度也明显更好，Intel 8系列芯片组的主流型号和AMD A75/A85X都拥有4个以上的USB 3.0原生接口，而主板厂商使用I/O灵活配置方案（把主板的4条PCI-E通道选择分配成额外2个SATA3.0和2个USB3.0接口）以及第三方USB 3.0芯片，还可提供更多的USB 3.0接口。

PC平台USB 3.0接口的增加也促进了USB 3.0设备的需求，大量相应产品的推出则拉低了总体价位，让这些产品走入了主流市场。另外高速外置存储设备、全高清/姿态摄像头等外设对数据传输速度的需求，以及大量数码设备对供电能力的需求，反过来推动了主板USB 3.0接口的普及与增加。

USB 3.0接口可提供高达5Gbps的理论数据传输率和0.9A的输出电流，分别是USB 2.0的10倍和接近两倍，在实际测试中，USB 3.0的传输速度已经超越了常见机械硬盘的外部传输速度，与固态硬盘或高速闪存配合可轻易达到200MB/s左右的读写速度，是2.5英寸机械硬盘的2倍、USB 2.0常见设备的10倍以上。

代表产品：闪迪至尊极速64GB
参考价格： 499元
面向人群： 高端商务人士
相似产品： USB 3.0存储设备、专业全高清摄像头等

USB 3.0目前最多的用途还是连接外部存储设备进行高速数据交换，U盘与移动硬盘也是最常见的USB 3.0设备，但需要注意的是，就像我们前面提到的机械硬盘速度已经低于USB 3.0接口一样，很多闪存控制器和闪存模块的速度其实也达不到USB 3.0的指标。市面上大量的USB 3.0 U盘的读写速度实际上只有80MB/s和30MB/s左右，对真正想充分体验高速USB 3.0的用户，闪迪（Sandisk）至尊极速（图11）是不错的选择，其读写速度可达190MB/s和170MB/s。由于使用类似的闪存模块，目前固态硬盘+USB 3.0硬盘盒的容量价格比并没有什么优势，这里不做推荐，其实USB 3.0移动固态硬盘也曾经出现过，例如金士顿HyperX Max 3.0（图12），但很快就被淘汰了。

USB 3.0也是对带宽要求很高的全高清或姿态捕捉摄像头最好的接口选择，不过目前它们大部分还勉强使用USB 2.0接口，最先尝试使用USB 3.0的大都是一些专业级产品（图13），便于专业用户快速捕捉和存储、处理视频。


10
■AOC LV291HQM



11
■闪迪至尊极速U盘



12
■昙花一现的金士顿HyperX Max 3.0


13
■可选USB 3.0接口的专业级摄像头

4.无网不利——网络设备

除了多输出能力外，Intel与AMD也都提供了无线显示技术，即WiDi和Wireless Display，前者是Intel较“老”的能力了，而且在Ivy Bridge平台上就已实现了全高清和较低的延迟，已经实用化，新一代平台中只是进一步降低了传输延迟；而后者则基于WiFi联盟的Miracast应用，据称相应的设备在4年内会达到10亿台，但目前仍在发展阶段，仍存在兼容性和延迟等问题。

另外，如今在台式机上部署无线网卡或支持WiDi等无线应用已是大势所趋，在一些中高端主板（图14），包括本期“新品初评”栏目介绍的联想异能者电脑上，都能看到这类配置。至于无线标准和频段、以及有线网络标准升级，可参阅本期“应用聚焦”栏目。


14
■带有无线网络功能的主板



■支持无线视频的小米盒子

■IDF上展示的创新摄像头，价格较贵且国内很难买到

代表产品：小米盒子
参考价格：399元
面向用户：家庭娱乐用户
类似产品：WiDi接收器

尽管Intel的WiDi技术已经出现了很久，但由于前几个版本在传输能力、延迟等方面仍有一定缺陷，特别是WiDi接收器的价格一直较高，所以在国内的普及程度并不高，WiDi接收器也很难买到，反倒是遵从WiFi联盟标准的Miracast设备更多见。AMD用户应该感到庆幸的是，最近正在热炒的小米盒子（图15）就是一款支持Miracast的设备。

其实新的软硬件平台还对一些其他的功能进行了优化，但由于条件所限，目前国内很难找到相应的设备和应用，例如体感操控所需的姿态感知摄像头（图16）、头戴式显示器等。

意外的收获

也有一些外设配件的进化与新平台没有什么关系，只是恰好在近期提供了较明显的用户体验提升，它们当然也是新平台不错的搭档，例如机械键盘、无线打印机和存储设备、墨仓式打印、NAS设备等。

1.机械键盘

代表产品：Cherry MX-Board 3.0
黑色茶轴机械键盘
参考价格：499元
相似产品：罗技G710+、
精灵雷神M1等

尽管现在机械键盘爆发式地出现，不同品牌、价位、用途、设计的产品琳琅满目，但毫无疑问，源自Cherry原厂的机械键盘仍然是最吸引人的产品之一，更不要说它的最新产品MX-Board 3.0（图17）性价比也相当不错了。

MX-Board 3.0不仅价格较便宜，而且还是第一款带有背光的Cherry原厂键盘，有助于用户在较暗的环境中识别键位和使用。它采用标准的USB接口可插拔连线，内置全尺寸钢板，底部带有巨大的机翼型防滑垫。这款键盘有多种按键轴可选，我们建议用户使用手感较轻的茶轴版本，红轴虽然也很适合习惯了薄膜键盘的用户，但价格较高。

当然以罗技G710+、雷蛇黑寡妇蜘蛛2013为代表的游戏机械键盘，精灵雷神M1（图18）等为代表的廉价机械键盘也都很有特色，值得大家关注，但挑选时应注意前文中提到的各种轴的特色。

2.其他设备

在目前的外设市场上，更自由方便的应用和相对低廉的全寿命使用成本是发展的方向。如我们曾经介绍过的，使用大容量墨仓且支持WPS一键联网的无线一体机L358、使用简便且体积小巧的西部数据My Book Live家庭网络硬盘（图19）、以及性价比出色，双频、千兆等网路标准一应俱全的网件WNDR3700路由器（图20）等，它们说不上为新平台有什么优化，但也是大家近期非常好的选择。



■Cherry MX-Board 3.0



■精灵雷神M1

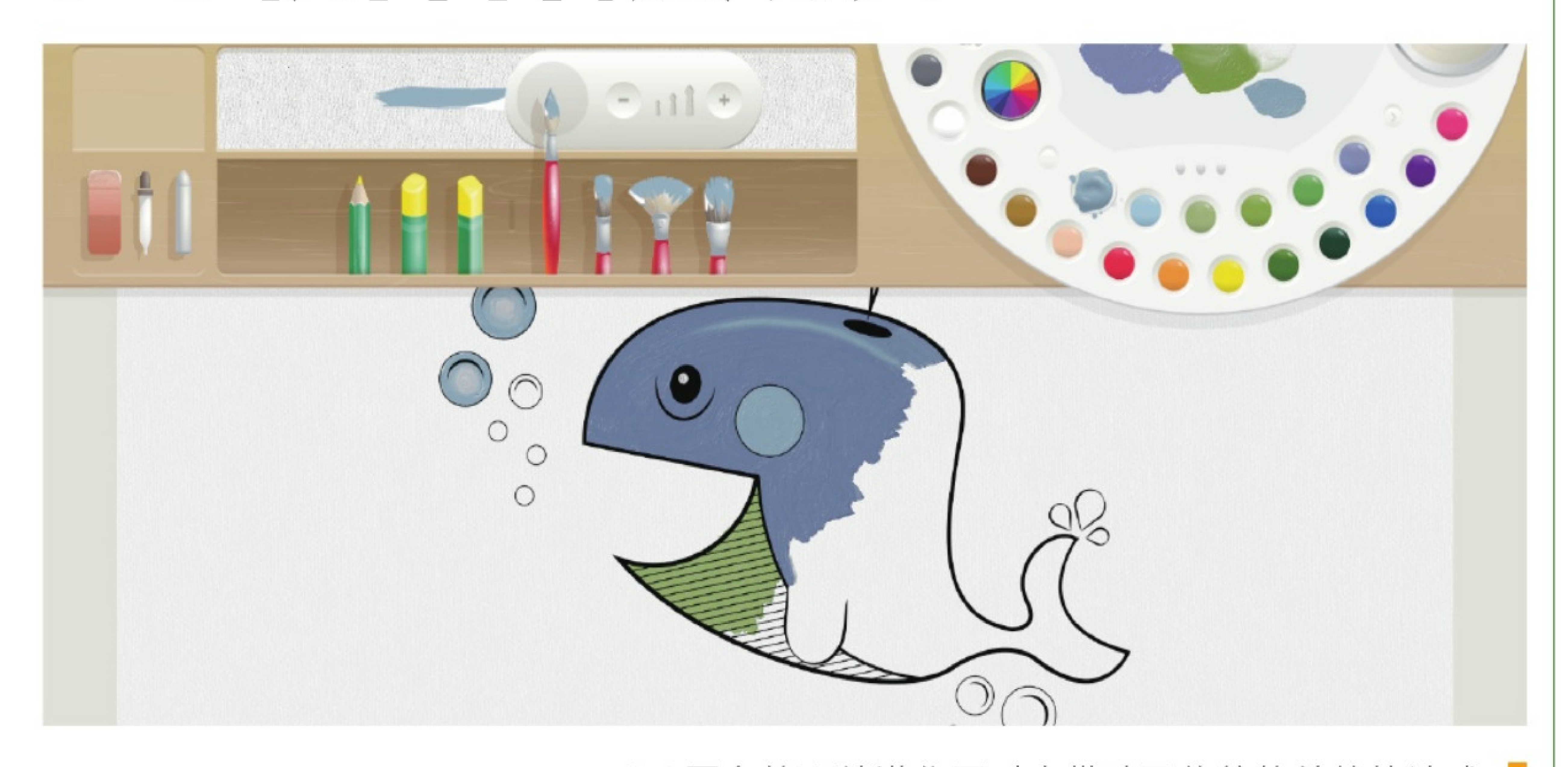


■西部数据My Book Live家庭网络硬盘其实也是简单的家庭网络服务器



■网件WNDR3700路由器

新革命
PC软件伴随成长



■北京 木下野诗乃

PC平台的硬件进化同时也带动了传统软件的快速成长，针对新平台开发的应用程序将带给用户前所未有的新体验。

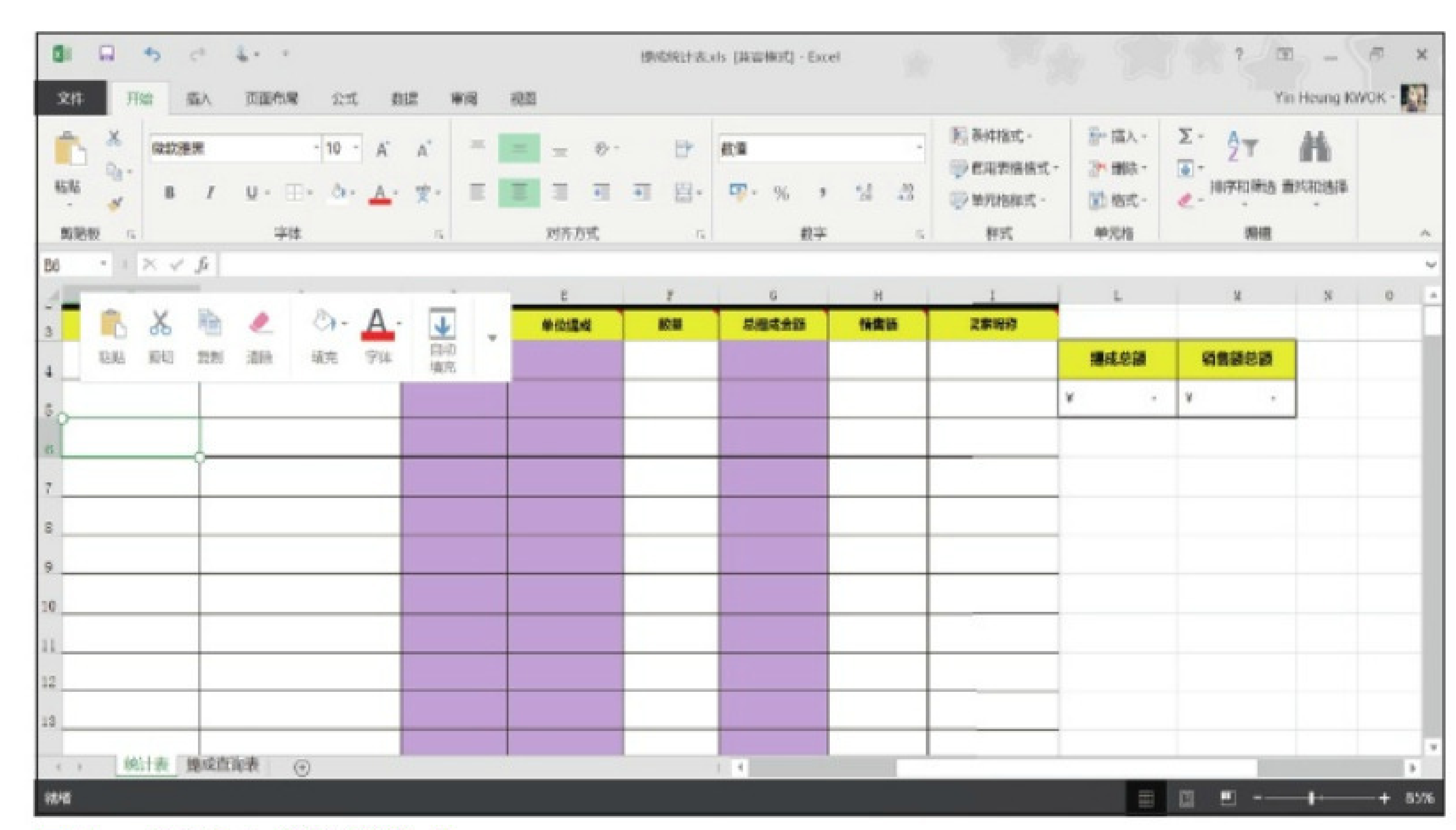
Windows 8

优化特性： 触控体验

适合人群： 拥有触控新平台又喜欢追新的用户

微软早在发布Office 2013预览版的之时，就曾强调Office 2013套件中将包含一个应对Windows 8系列平板电脑的触摸操控模式，在平板产品中如何改善手指的操作是改进的重点。微软在Office 2013的触摸模式中采用更大的功能图标以及新的浏览文档的方式，允许用户可以用“捏”的动作来缩放文字。例如在最新版的Excel中，触摸模式扩大了选择区域以便用户直接用手指选择每一行、每一列以及单元格；而在处理文档中的图片时，也可以很方便地用手指缩放图片大小或者移动位置；长按界面中的圆圈或者点一下单元格，还可以调出粘贴、剪切、复制、清除、字体等快捷工具。

虽然微软的很多看家产品都针对Windows 8的触控特性进行了优化，但是大部分桌面软件目前还没有明显的改变，在Windows 8平板上用手指使用这些应用依然比较尴尬。为了弥补这方面的缺失，很多软件厂商积极开发了Windows 8 UI应用，为Windows 8平板用户提供了一种新的使用体验。QQ、美图秀秀、爱奇艺、QQ游戏、京东商城、多米音乐、工商银行、微博等主流软件



■Excel 2013中的触摸模式

都推出了Windows 8版本。

不过在这个体验为王的时代，人们已不再满足于过去与PC之间单纯依靠鼠标、键盘的交互，交互方式与体验的创新已经成为当下PC业界上下游都在追寻的热点，如何能够为消费者提供更为自然的人机交互并重塑互动体验，成为了业界厂商所一致追求的突破点。而在这一创新队伍当中，Kinect for Windows正在不断向前探索。

在Kinect for Windows SDK推出后不久，微软发布了Kinect for Windows专用传感器，并于2012年10月在中国正式上市。整套工作环境包含了Kinect传感器、Kinect for Windows驱动、音频和视频组件、DirectX Media Object组件，以及另一个十分重要的辅助设备——搭载Windows 7或者Windows 8的PC。配合Kinect for Windows专门打造的Kinect传感器，在Windows上使用时拥有更好的性能，也催生了一批独特的应用。就在近期，微软亚洲研究院与中国科学院计算技术研究所共同开展的，Kinect的肢体追踪功能如何应用于手语识别的研究，也取得了突破性进展。而微软也在不断进行技术革新，除了定期推出新版本Kinect for Windows SDK之外，2013年5月微软在发布新一代Xbox One的同时也发布了全新的Kinect体感外设，届时Kinect for Windows也将一同升级至全新的Kinect传感器。

Kinect for Windows作为新一代人机交互方式解决方案，让人们能够体验包括手部/手指追踪、语音识别、面部识别、通过2D/3D物体追踪等多种人机交互方式，视觉、听觉、触觉、语音等多重感官方式，让人机交互变得不再枯燥，笔者相信未来对于Windows 8的支持也将更加完善。

如果你现在就想玩玩体感游戏，却苦于买不起XBOX360 Kinect？没关系，如果你拥有一台Windows 8平板，或许就能满足你的小小愿望。在Windows商店中，下载这款“BallStrike”赶快体验一下吧！BallStrike就是这样一款让人乐



■Windows 8商店中的热门免费应用



■Kinect for Windows让电脑有了自己的“眼睛”和“耳朵”，实现了视听能力



■专门为软件开发人员和机构在计算机上进行体感应用创新的Kinect设备已经有售



■Kinect的身体感测可以对手语的复杂动作进行识别



■新一代Kinect传感器搭载了更高规格的摄像头和麦克风，能够实现对手指动作的精确跟踪，并支持语音指令操作

此不疲的健身游戏，作为玩家只需站在摄像头面前，扭动身体各个部位触碰屏幕上出现的圆球使其爆炸，燃烧掉自身内部多余的卡路里。实话说，几局游戏下来，笔者着实有些气喘吁吁，看来还是起到了一定的健身效果。虽然目前这个游戏还赶不上Kinect所带来的效果，但是它却能让你不掏一分钱就玩上了体感游戏，不免还是让人有些兴奋。如果你已经安装了Windows 8系统并且拥有摄像头设备，还等什么？赶快去尝试下这款PC上独一无二的体感游戏吧！

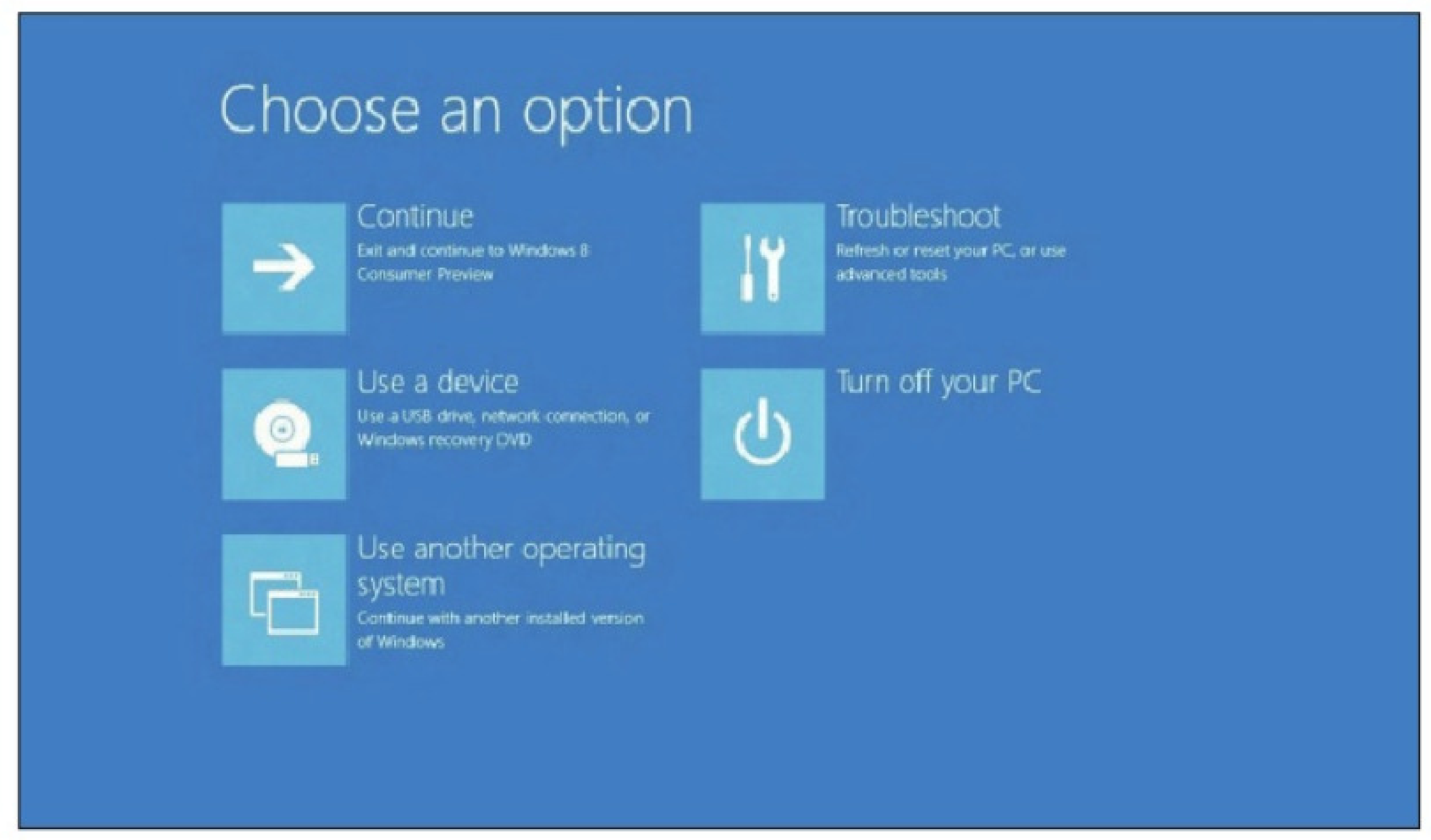
作为全球普及率最高的桌面电脑系统，Windows在开机启动速度方面，不论是WinXP还是Win7都要逊色于苹果的Mac系统，以至于某款安全软件还特地推出了开机时间小助手工具，让你和全国广大人民的电脑一绝高下。“本次开机用时：22秒，您的开机速度击败了全国99%的电脑……”，看上去是不是很棒？实际上呢，对于用户来说这种速度真是令人苦不堪言，并且让我们已经逐渐习惯了漫长的等待。

微软显然已经注意到了这一点，在Windows 8开机速度的细节上下了足够多的工夫。微软用户体验团队的项目经理Chris Clark介绍，此前的Windows在启动方面保留了大量时间来供用户选择按下功能键以进入BIOS启动菜单或者其他环境，但实际上并非所有的用户都需要在每次启动的时用到这些功能。如今，广泛使用的固态SSD硬盘具有快速读写和传输数据的能力，根据SSD硬盘的特性，微软用户体验团队通过一个仅有200毫秒的快速信号来启动Windows，并跳过BIOS引导菜单，令Windows 8实现了从按开机键到桌面加载完毕仅需7秒的优异成绩。

在实际使用中，搭配Windows 8操作系统的Surface Pro在启动方面果然名不虚传，在开启“快速启动”功能之后，从关机状态按下电源到电脑显示桌面加载完毕，全部用时7～8秒，从睡眠状态唤醒速度为2秒左右。值得一提的是，如果你安装了“ImDisk”之类的虚拟磁盘软件，那么用户保存在内存中的临时数据不会因为关机而消失，这也是多亏了Windows 8独有的“快速启动”技术才能实现这样的特殊效果。简单来说，快速启动是一项帮助电脑在关机后更快速启动的设置，Windows在关机时将系统信息保存到一个文件中来实现快速启动。当你再次启动电脑时，



■Windows 8体感游戏“BallStrike”



■Windows 8的快速启动界面



■在电源选项中开启“启用快速启动”选项

Windows使用该系统信息来恢复你的电脑，而不是重新启动它。

当然，用户也不需要为Windows 8平板电脑启动时不能进入BIOS菜单而烦恼，在Windows 8中所有的BIOS选项将会以“UEFI BIOS”的方式集成在开始选项中，用户可以选择在不同状态下重新启动，还拥有不同的设置选项供用户选择。不过需要注意的是，在Windows 8上若想达到快速开机并且集成UEFI BIOS，必须拥有齐全的SSD存储设备，传统PC还无法拥有这样的功能。

什么是UEFI BIOS?

为了解决传统BIOS的诸多问题，Intel在2000年推出了IA64（64位处理器）用的EFI（可扩展固件接口）标准作为新一代BIOS规范，而支持EFI规范的BIOS就被称为EFI BIOS，并制订了新的国际标准UEFI规范。Windows 8与UEFI结合之后将会带来怎样的优势呢？首先UEFI能够提供更大的磁盘容量，支持100TB以上大小的硬盘和100个主分区；其次还能实现更快的开机和睡眠恢复速度。传统BIOS使用Int 13中断读取磁盘，每次只能读64kB，非常低效，而UEFI每次可以读1MB，载入更快。Windows 8系统更是进一步优化了UEFI的支持，让开机速度变得更快。



■华硕主板的UEFI BIOS界面，是不是非常酷？

暴风影音、MediaCoder等

优化特性：核心显卡、OpenCL等

适合人群：影音观赏、视频制作用户等

一提到高清解码，所有使用集显平台，尤其是使用较早平台的用户都会谈之色变。几年前仅使用CPU进行高清视频软解码可谓是一件相当困难的事情。然而随着APU系列处理器率先独领风骚，Intel旗下SNB/IVB平台的百花齐放，汹涌的处理器融合大潮给消费者带来了不错的用户体验，使得入门级用户在没有独立显卡的情况下，也能享受到高清视频、3D游戏大作的乐趣。众多应用软件也抓住了时机，专门为新的硬件平台做出了出色的优化。

对于APU平台的用户来说，利用暴风影音将视频进行压缩转码无疑是最为方便的选择。APU的异构计算会充分利用AMD UVD硬件解码和VCE硬件编码技术，将过去数小时压制高清电影的任务减少到几分钟内完成！目前暴风影音AMD专版提供了手机、MP4、PSP、平板电脑等各种播放平台上百种设备的转码模板，支持MP4、WMV、AVI等输



■支持APU加速的应用软件正在持续增长



■利用APU图形核心加速转码，能够大大降低CPU占用率

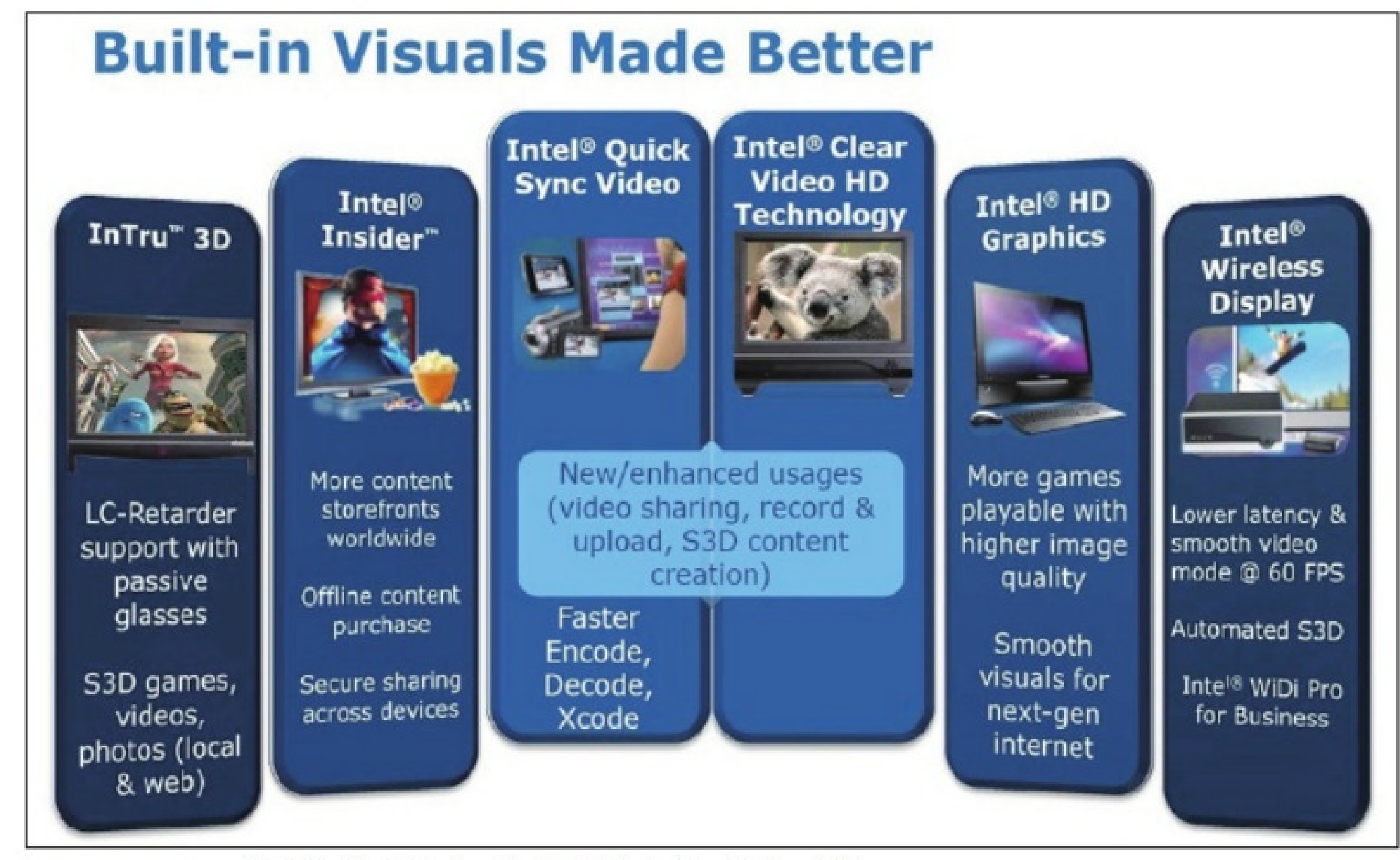
出格式。如果没有找到对应的机型或者想要手动调整，也可以选择“自定义参数”对视频的编码器、比特率、帧速率以及音频进一步设定。配置完成后记得勾选“GPU加速”一项，之后全部交给暴风影音和APU来完成吧！

Intel用户此时不必羡慕，如果你的笔记本电脑搭配的是第四代智能酷睿处理器，那么它内置的核心显卡将为你带来OpenCL并行计算能力，上一代的Ivy Bridge核心虽然完全依靠Quick Sync Video 2.0引擎，也能提供硬件加速视频转码，解码、预处理与编码这3步工作将全部使用硬件来完成，转码速度是Sandy Bridge平台的2倍以上。

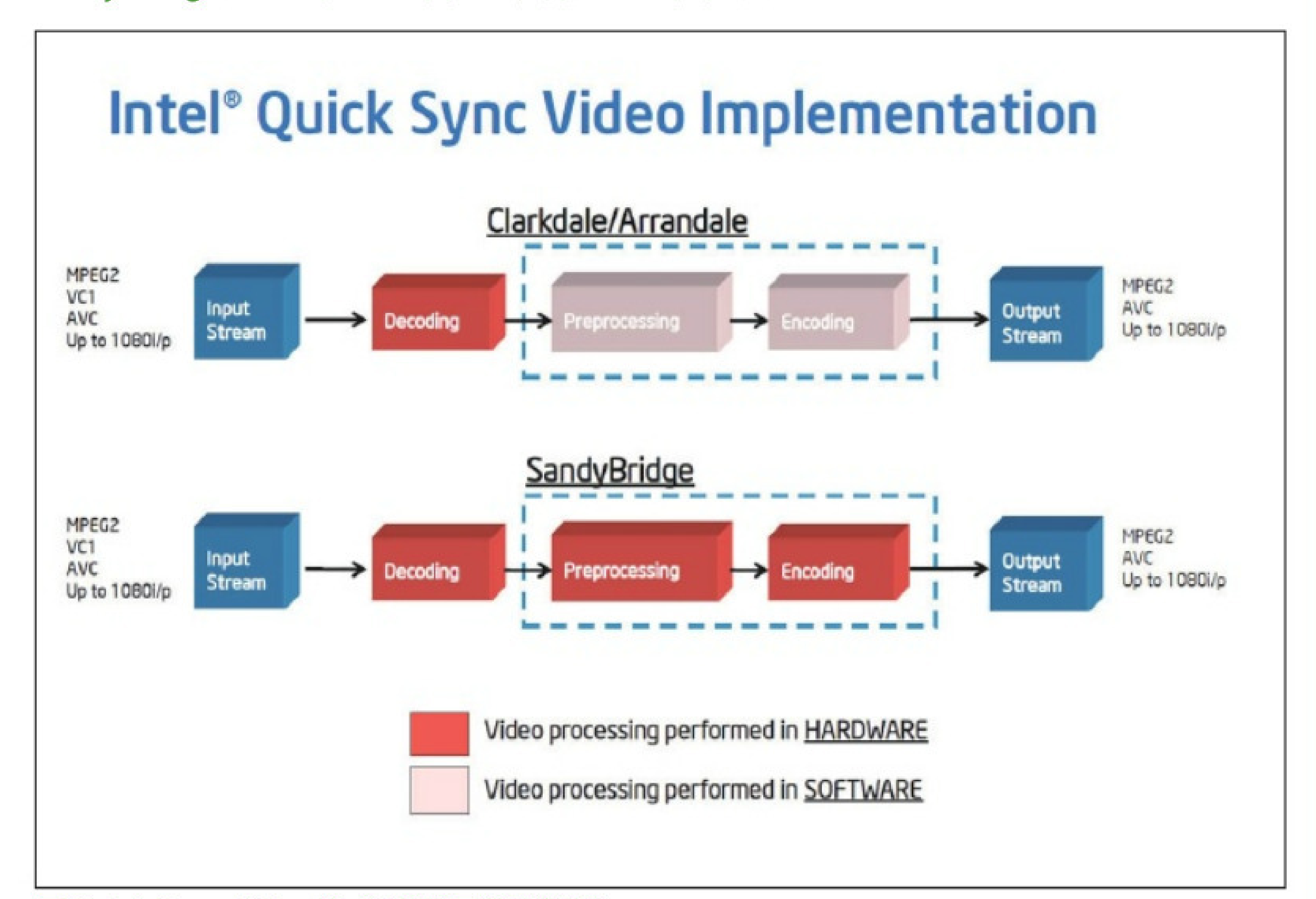
“MediaCoder”是最早一批支援Quick Sync Video技术的影音转换软件，对于Intel平台有着不错的支持。使用时非常简单，首先在软件主界面“视频”选项卡中的“编码器”一项中将“GPU”选项打勾，此时如果该电脑支持Quick Sync Video技术，则会出现对话框告知用户检测到加速硬件，程序会自动选择“Intel Encoder”作为编码器，之后在界面左侧还可以自定义编码质量、规格、是否使用D3D等。最终转换的文件格式需要在“容器”选项卡中选择，此外还可以对画面进行剪裁、调整音频、设置开始与结束时间、添加字幕等。

如果你觉得MediaCoder操作上有些复杂，也可以使用“QQ影音”进行转码，最新的3.7版本针对Intel Ivy Bridge平台的转码功能进行了优化，大幅提升了转码速度，最高可以节省80%的转码时间。同时也对高清播放进行了优化，解决了部分机器上某些高清文件的播放问题。使用时，在工具箱中打开“转码”，在弹出的音视频转码对话框中选择“参数设置”并勾选“开启硬件加速”。相对于强大的MediaCoder来说，QQ影音的转码参数则少了很多，只能手工指定视频编码类型、分辨率、码率、帧率等参数，对于要求不高的普通用户来说，也算绰绰有余。

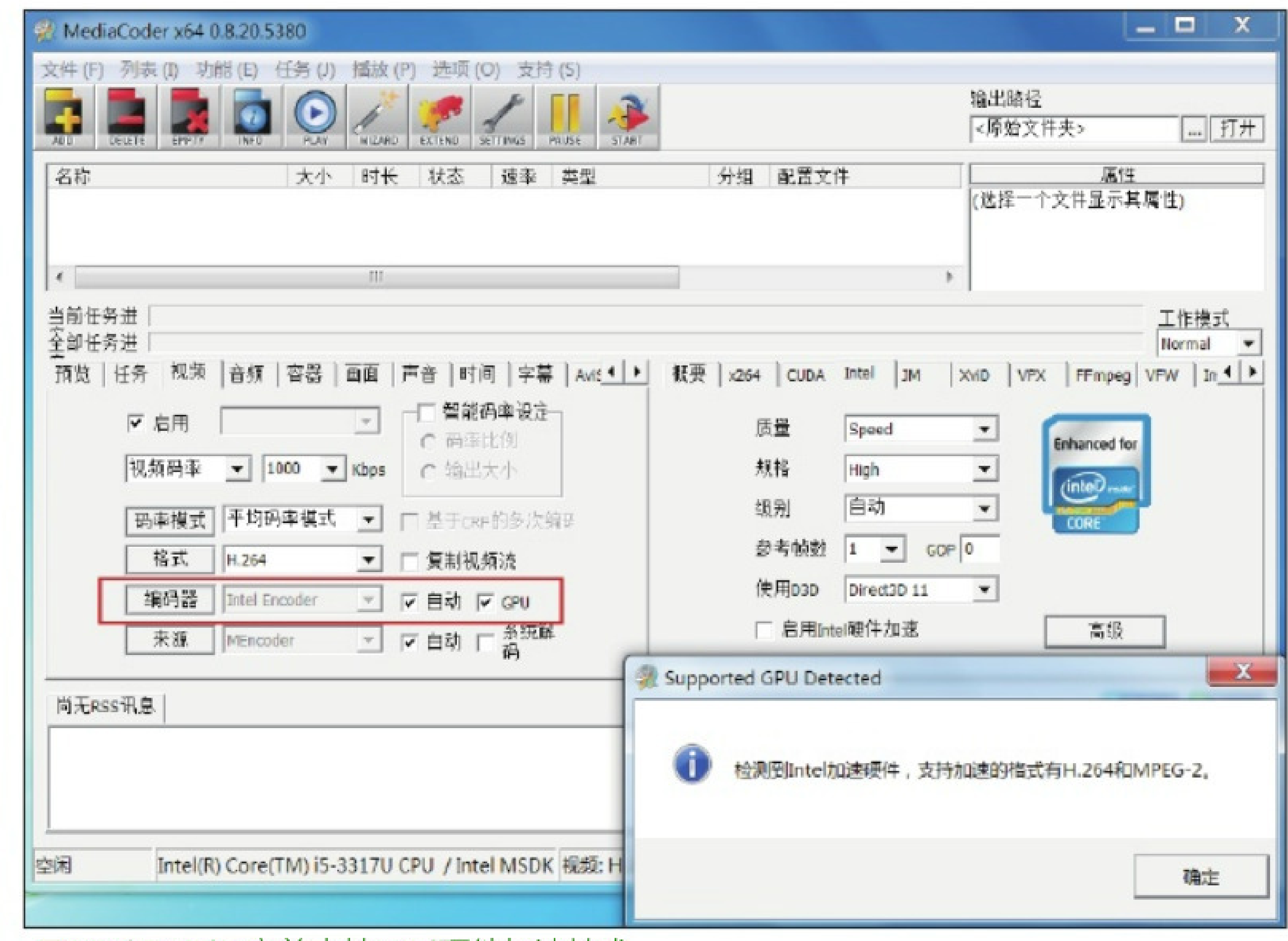
其实移动智能设备中也出现了大量新硬件平台和新软件形态，同样提供了崭新的体验，对此感兴趣的读者们可以期待我们以后的相关报道。P



Ivy Bridge内置的核芯显卡支持硬件加速与优化功能



Quick Sync Video技术应用在编码领域



MediaCoder完美支持Intel硬件加速技术

晶合实验室报告
第四期——实测路由器新变化



不知不觉间，无线网络已经是现在大家生活中的必备资源，无论是在家里、公司、酒店还是机场、车站，甚至是大街上，大部分移动智能设备用户打开手机、平板、笔记本电脑后的第一件事，就是开始搜寻是否有无线网络。同时WiFi技术的支持也已经成为所有移动设备，甚至是台式机电脑的最基本要求，以至于在大部分产品评测，宣传文章中，都已经不再赘述它们是否支持WiFi。

其实作为移动互联网的重要组成部分，WiFi设备和标准也一直不断进化，802.11n已成为普及标准，即将到来的802.11ac速度更是达到了每秒千兆以上。另外WPS（WiFi Protected Setup，WiFi保护设置）在路由器和各种无线设备中都快速普及，大大提高了登录速度和安全性；与千兆有线网络、3/4G通信网络的结合也扩展了WiFi的应用能力；5GHz频率的启用则不仅减少了相互干扰，也通过双路全速传输能力，提升了网络速度。当然这些技术所能带来的感受难免被厂商们所夸大，在实际应用中，这些技术会如何改变我们的体验呢？这就是本文想要让大家了解的。

○无线速度实测

对于无线路由器，我们最关心的当然是其无线传输能力，特别是数据传输速度。在测试中我们使用了支持802.11n的路由器和两台最新的笔记本电脑，以及采用千兆有线网连接的台式机，三者均使用高速SSD，它们的数据交换速度都远高于300Mbps，在测试中不会构成瓶颈。我们采用的网件R6200路由器其实可支持802.11ac标准，但遗憾的是目前市面上最新的移动设备也没有配备这一标准的无线网卡，因此暂时不进行这一标准的测试。


图1：早期一些802.11n路由器以3天线配置为卖点

1.802.11n实测

802.11n是目前最常见的无线网络标准，可支持最高600Mbps（2.4GHz/5GHz双频，详见下文）的传输速度，尽管这一标准出现的相当早，但由于在制定初期的阵营纷争和很长时间内对无线网络的需求不是很旺盛，造成这一标准的完全确定延迟到了2009年，而在国内成为主流的时间，更是在2011年之后了。

相对于之前的802.11a/b/g标准，802.11n引入了MIMO（多入多出）与OFDM（正交频分复用）等技术，提高了无线传输质量，也使传输速率的提升有了充分的保障。802.11n采用智能天线技术，通过多组独立天线组成的天线阵列，可以动态调整波束，让能量更集中，保证WLAN用户接收到稳定的信号，并可以减少其他信号的干扰和提升通讯距离。我们看到大部分早期802.11n路由器都配置3天线以实现MIMO能力（**图1**），而较新的产品却不再拘泥于多天线，甚至很多都没有外置天线（**图2**），应该就是厂商逐渐掌握了智能天线技术的表现。理论上讲智能天线技术的覆盖范围可以扩大到好几平方公里，使WLAN移动性极大提高。


图2：近期802.11n路由器的天线明显减少，但性能并未降低

在测试中，我们的采用PC与笔记本（**下页图3，图4**）、笔记本之间互相拷贝一份较大的文件来进行速度实测，前者主要是测试WiFi网络的单向速度，后

者则不仅说明了无线网络的速度，还可表现出无线网络在双向同时通信时是否能提供较好的免干扰能力和全速工作状态（**图5，图6**）。对比测试的802.11g路由器是曾经非常畅销的网件WGR614。

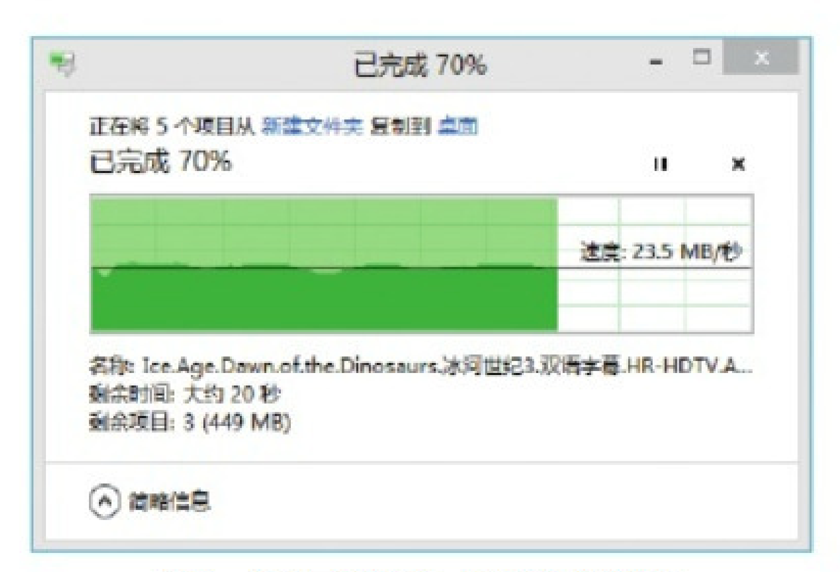


图3：PC与802.11n设备交换数据



图4：PC与802.11g设备拷贝数据



图5：802.11n设备间互相拷贝数据

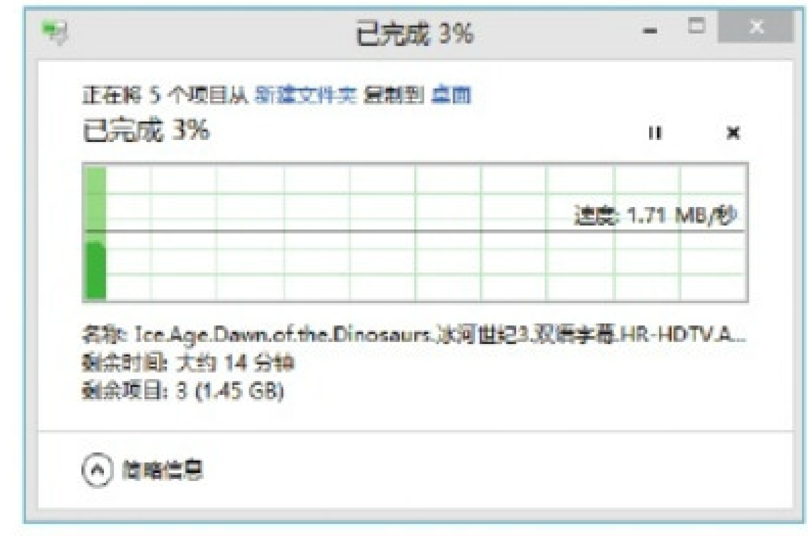


图6：802.11g设备间互相拷贝数据

802.11n无线网络在这一测试中表现出了巨大优势，拷贝或下载速度都达到了802.11g网络的近10倍。

2.5GHz实测

前段时间曾经出现过这样一条消息，深圳地铁由于受到了WiFi信号的干扰而出现列车延误，这条新闻说明，目前2.4GHz的频段的拥堵已经到了一个相当严重的水平，而这一频段恰好也是我们的WiFi无线网络最常用的频段。其实不仅是各种工业无线信号，即使在我们的家庭和工作环境中，2.4GHz频段也被大量无线信号所充斥，蓝牙、无绳电话、无线USB等设备都借助这一频段传输数据（**图7**），造成WiFi信号被严重干扰。

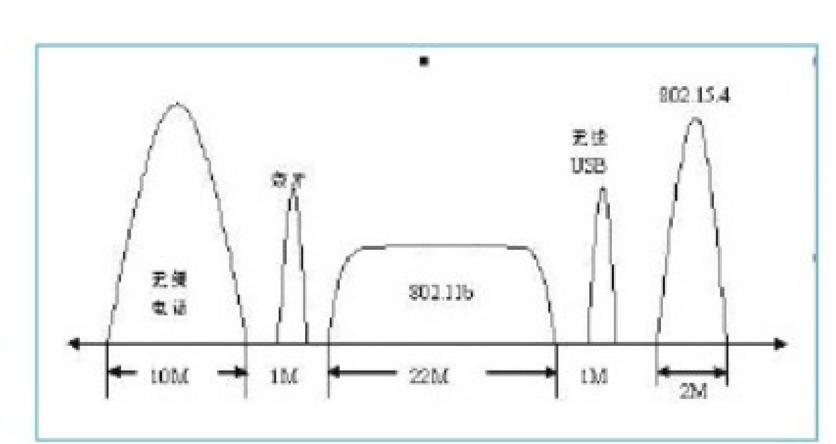


图7:2.4GHz频段要支持多种无线设备

即使不考虑其他无线信号的干扰，目前WiFi使用的2.4GHz频段也已经不敷使用，根据不同国家和地区的规定，2.4GHz频段能为WiFi提供11～13个信道（Channel），每个信道5MHz频宽。虽然理论上讲有多少个信道就能连接多少个无线设备，但由于设备在实际使用信道时需要占用上下各11MHz的频宽，所以这些信道中可完全无干扰连接的只有3个设备而已（**图8**）。

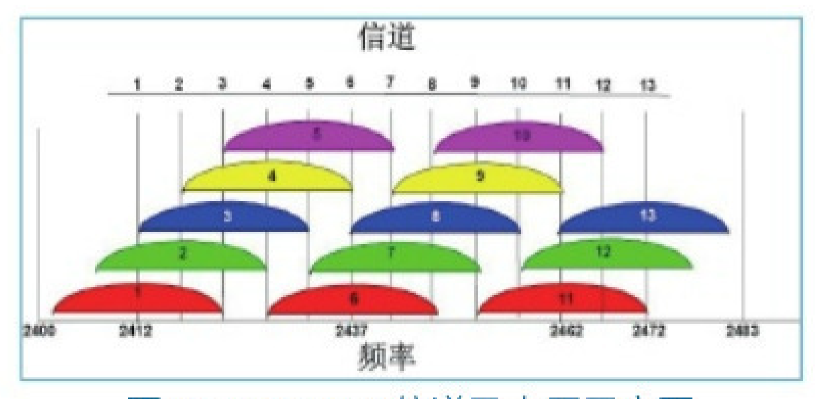


图8:2.4GHz WiFi信道及占用示意图

为了解决这一问题，在802.11n规范中加入了对5GHz频段的支持，这一频段同样在不同的国家与地区有不同的规定，我们测试使用的路由器提供了CH149（5745MHz）、CH153（5765MHz）、CH157（5785MHz）、CH161（5805MHz）4个信道（**图9**）。尽管信道数较少，但这几个信道之间有20MHz的频宽，所以每个信道都可提供无相互干扰的连接。

当然5GHz频段同样存在一些问题，例如一些相近的频段同样被占用，甚至是被一些军用设备使用，所以这一频段在有些地区只被允许用于室内。另外很多已经学习过高中物理的朋友们应该知道，频率较高的5GHz电磁波能量较高，穿透能力较高，但较短的波长使其在房间中的绕射能力比2.4GHz电磁波差。

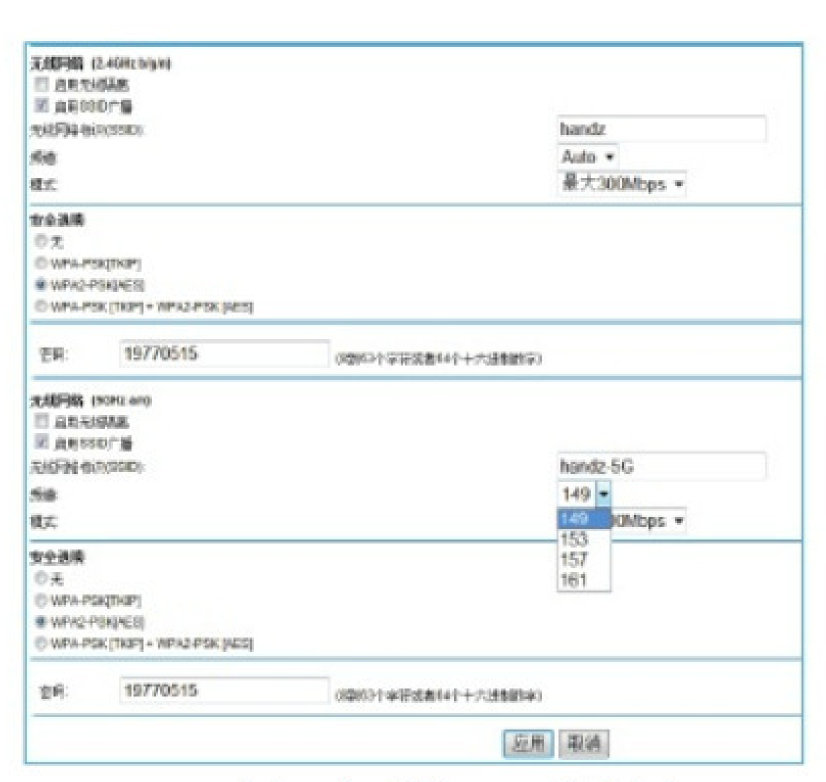


图9：路由器提供的5GHz信道选择

在实际测试中，我们对2.4GHz与5GHz在2.5米无障碍、8米无障碍、12米隔双层承重墙（含钢筋结构）时的信号强度（**图10~12，下页图13～15**）及2.5米无障碍和12米隔双层承重墙（含钢筋结构）时的传输速度（**下页图16～19**）进行了测试。

通过实际测试我们可以看到，5GHz信号的跨房间能力确实不如2.4GHz信号，但由于干扰少，即使在强度居于劣

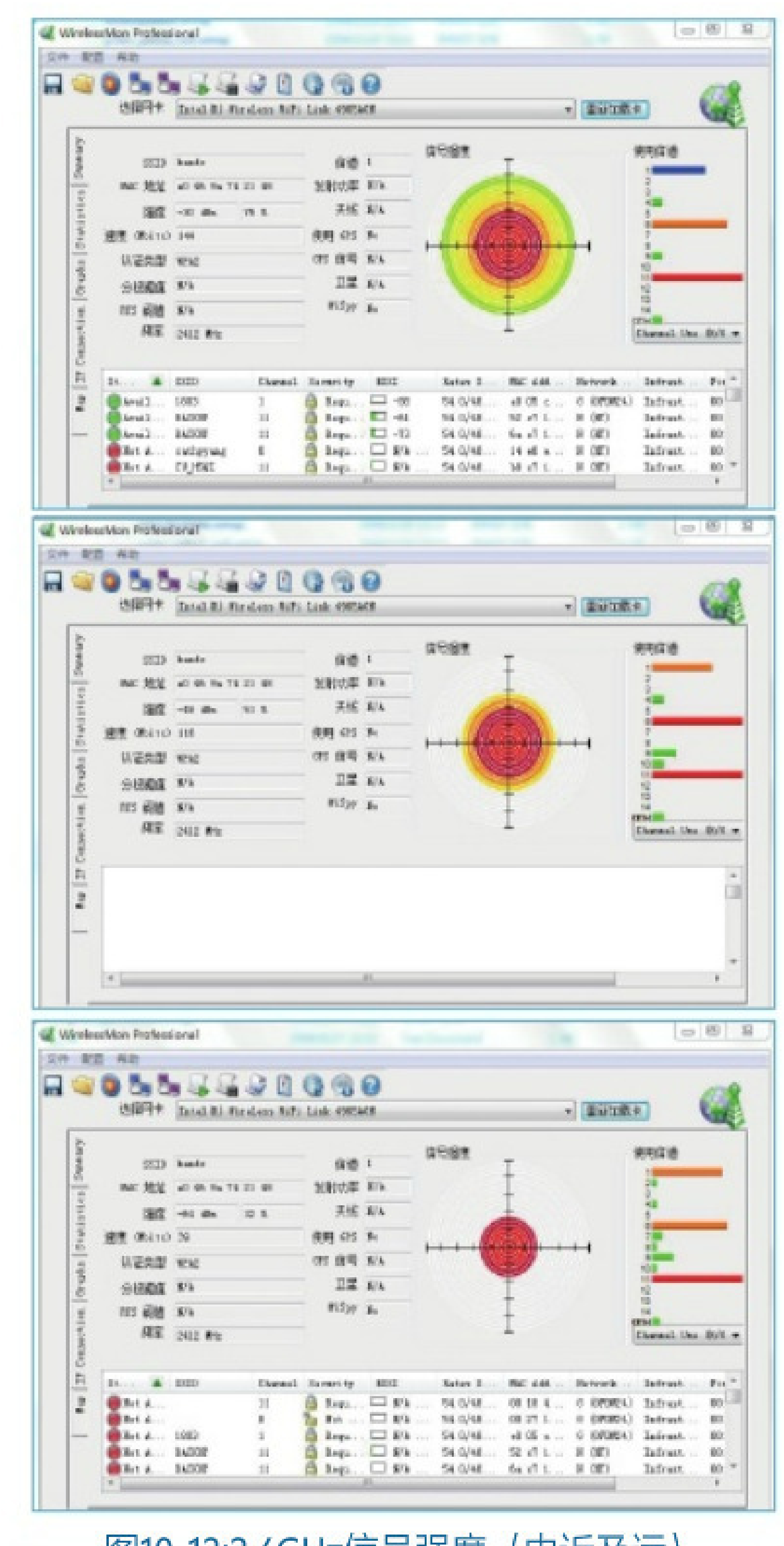


图10-12:2.4GHz信号强度（由近及远）

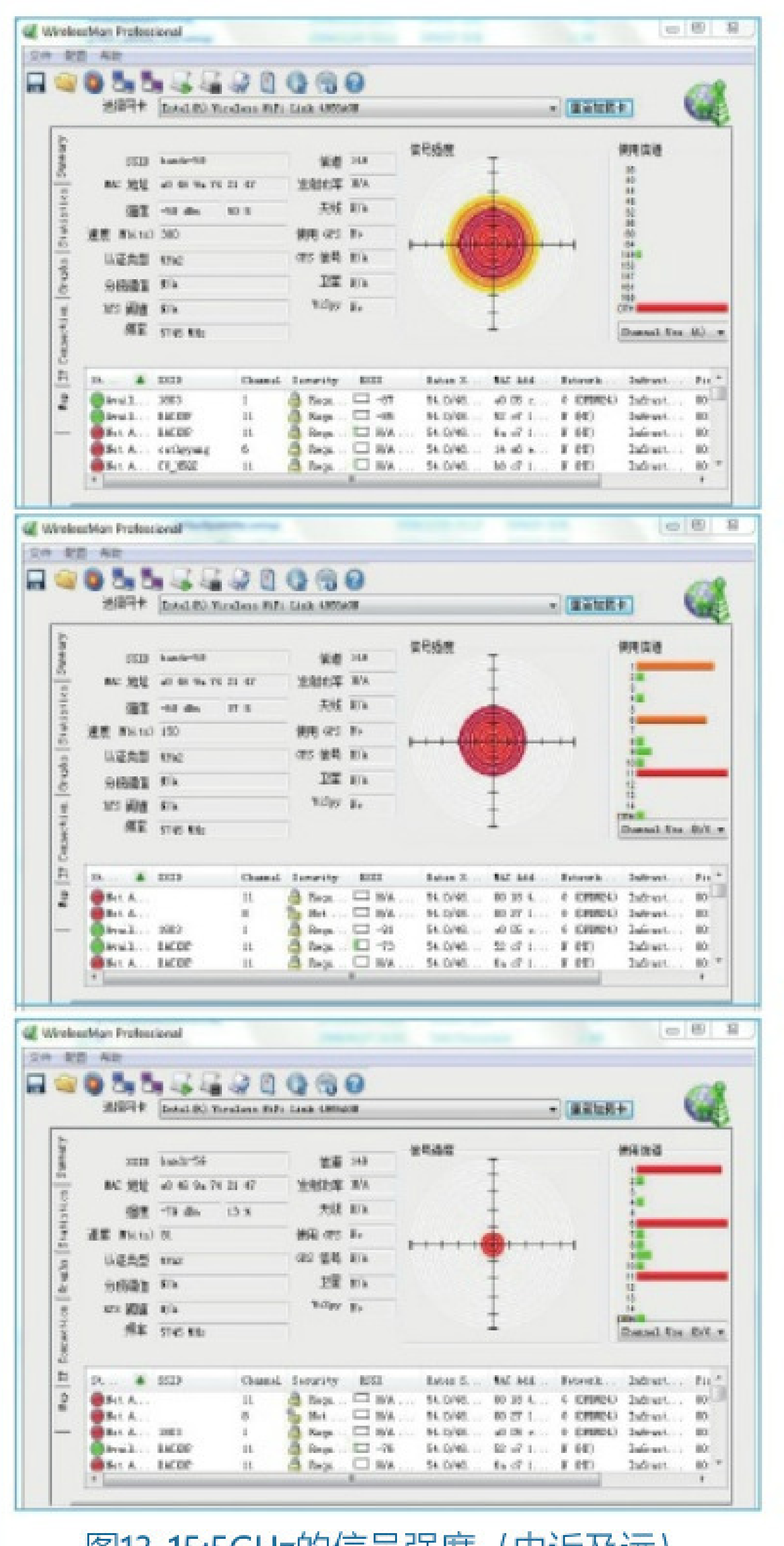

图13-15:5GHz的信号强度（由近及远）



图16-17：2.4GHz网络的传输速度（由近及远）

势时，传输速度仍然不逊于2.4GHz连接。当然除了传输速度外，5GHz更大的意义还在于提供了更多可用且无干扰的无线设备信道，另外有一些路由器还可在5GHz频段提供150Mbps甚至300Mbps的无线速率，使路由器可提供的无线总带宽达到450Mbps～600Mbps，此时如果将两个无线设备分别设置为2.4GHz频段和5GHz频段，两者间的数据传输速度可提升50%左右（**图20**）。



图18-19：5GHz网络的传输速度（由近及远）



图20：两台设备分别使用2.4GHz和5GHz频段时，600Mbps路由器可提供更高的数据传输速度

○千兆网络探虚实

在大多数无线路由器上，有线路由仍然是不可或缺的功能，千兆有线网络接口早已在各档次PC和网络设备上全面普及，相对来讲路由器迈向千兆有线路由的速度反而是比较慢的，那么我们是否有必要选择千兆有线网络呢？不妨也让我们来测试一下吧。

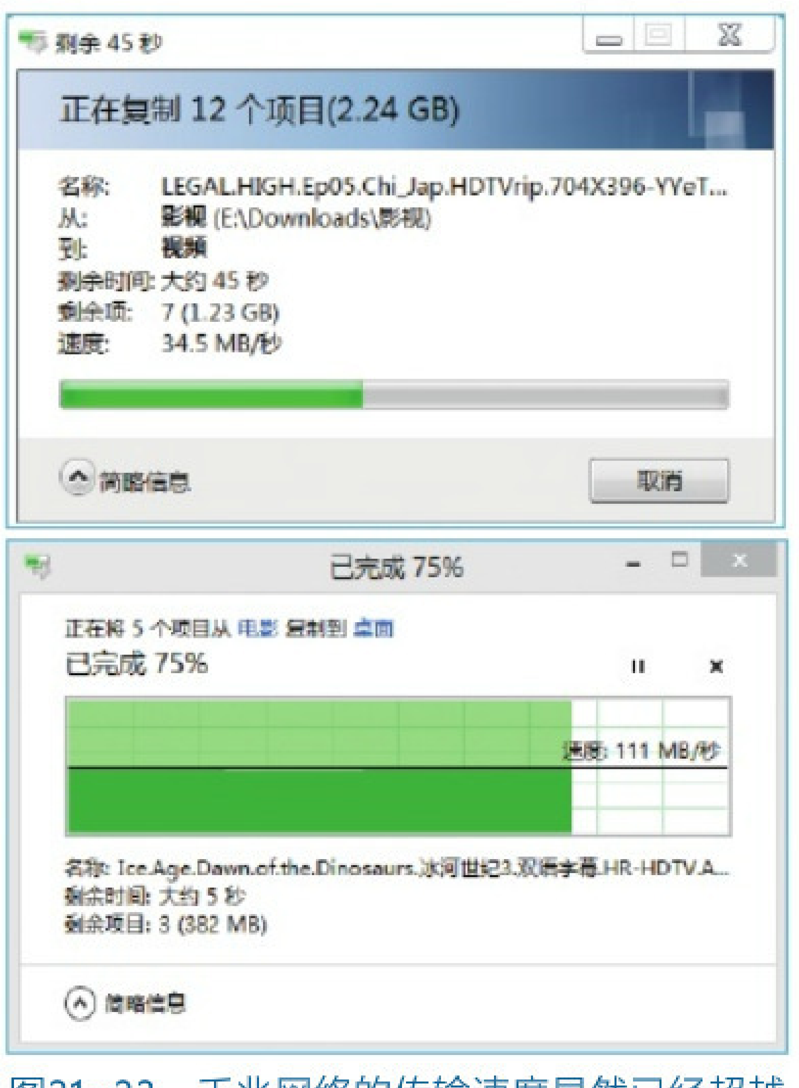


图21~22：千兆网络的传输速度显然已经超越了机械硬盘的传输率



图23：100M有线网络的速度在传输大文件时难以让人满意

在千兆网络的测试中，我们增加了一台使用机械硬盘的网络设备，来看一看千兆网络中的机械硬盘是否已经成为了系统瓶颈（**图21**）。另外一个测试则在使用高速SSD的两台设备间进行（**图22**）。在100Mbps有线网络测试中，我们发现无论使用SSD还是机械硬盘，速度都没有什么变化（**图23**），此时有线网络无疑是传输速度的瓶颈所在。

○总结

很显然，在选购无线路由器时，802.11n已经是必备的标准，否则会严重浪费手中各种无线设备的能力。另外5GHz频段和千兆有线接口也都是相当值得考虑的配置，两者在2009～2010年的PC产品中逐渐普及，2011年后所有的台式或笔记本PC基本都支持千兆有线网络，使用Intel迅驰套装的笔记本则完全支持5GHz频段，因此只要不是老爷级的PC平台，选择带有这两项能力的路由器都不会让你失望的。

需要注意的是，5GHz频段目前在智能移动设备中并不是很普及，虽然苹果iPad 2之后的所有终端已经提供支持，但在Android平台上，仍只限于一些中高端设备。在实际应用中，智能移动设备对速度的需求并不是很强烈，因此对干扰的敏感度也不高，反而是在房间中的移动较为频繁，使用绕墙能力更好的2.4GHz频段倒也不失为一种较好的选择。不过在实际使用中我们也发现，当进行在线视频播放与下载、软件更新、系统升级等大流量的网络应用时，使用5GHz频段是更好的选择，特别是在线高清视频播放时，使用5GHz频段明显流畅且较少卡顿。P





Exact Rice Serving，一款典型的“中看不中用”设计作品——利用这个小塑料袋中间标示的注水线，我们可以轻松测算出制作一人份的“生米煮成熟饭”所需要的水量。看起来很实用对不对？非常遗憾，对于稍有烹饪常识的朋友来说，这款作品的缺陷可谓一目了然——不同品种的生米吸水率是相同的吗？答案显而易见。

■北京 坏香橙

欢迎来访花童隧道

1967年，为了抗议当时的加州州长、未来的美国总统、二流演员兼一流政客罗纳德·里根对嬉皮士的公然指责，成千上万的“垮掉一代”聚集在美国旧金山的金门公园，召开了一场声势浩大的行为艺术活动——换个角度来看，我们不妨把它看作是一场持续时间略长的“快闪”行为，只不过这场行动的驱动媒介是地下小报而不是互联网而已。在这场足以载入20世纪西方公众集会行为发展史的运动中，一个原本仅仅在“圈内”范围流行的小众名词开始进入社会大众的视野中，那就是“花童”（Flower Children）。

什么是“花童”呢？简单来说，就是一群背井离乡告别保守社区搭乘长途巴士来到旧金山寻找“爱与和平”的年轻人，作为群体成员的识别符号，这些20世纪60年代的小清新一族（无误！）便选择了头戴鲜花作为标志。除了没有拿着iPhone四处乱拍然后猛刷微博之外，“花童”的某些代表特质在如今的我们眼中并不陌生：刺绣或蜡染印花的棉布外套，故意刮破的发白牛仔裤与波西米亚风格流苏长裙，外加天真灿烂的微笑以及作看之下十分美好实则纯属虚无主义作祟的“要爱不要战争”口号——看看那些天天捧着LOMO相机看《小时代》的妹子，怎么样，谁说历史不会循环发展？

另一方面，作为当代小清新主义的精神先祖，“花童”的成型除了当时的社会背景客观因素之外，某些奇妙的添加物也同样功不可没——最著名的当然是某些晒干碾碎制成烟卷出售的荨麻目植物叶片（就是好孩子不会碰的“大麻”哦），以及某种与甲壳虫乐队名曲《露西在缀满钻石的天空》（Lucy in the Sky with Diamonds）缩写同名的麦角酸制剂。在这些有机化学成分的作用下，原本就擅长幻想的嬉皮士彻底把脑海中的想像力触须扩散到了感官领域的边缘地带，最终的结果就是体验到了层出不穷的幻觉。根据当时的小报记载，上映于1968年的《2001漫游太空》尽管在影评家与普通观众群体中的评价不算出色，但当时的“花童”一族却对这部充满视觉奇观的前卫影片好评如潮——详细原因想必无须赘述，偏执狂电影大师斯坦利·库布里克变幻莫测的镜头语言被这些“脑中有药”、思路广且欢乐多的孩子们全盘接受完全就是意料之中的结果，不是吗？

那么，对于神志清醒的普通人来说，“花童”眼中的世界究竟是什么模样呢？这确实是个非常诱人的问题，以目前主流社会的观点来看，“绚丽多彩类似霓虹灯的荧光效果”应该是公众接受程度最高的答案。除了不少文学作品在描写致幻



正面特写，一张图解释“花童隧道”的全部含义

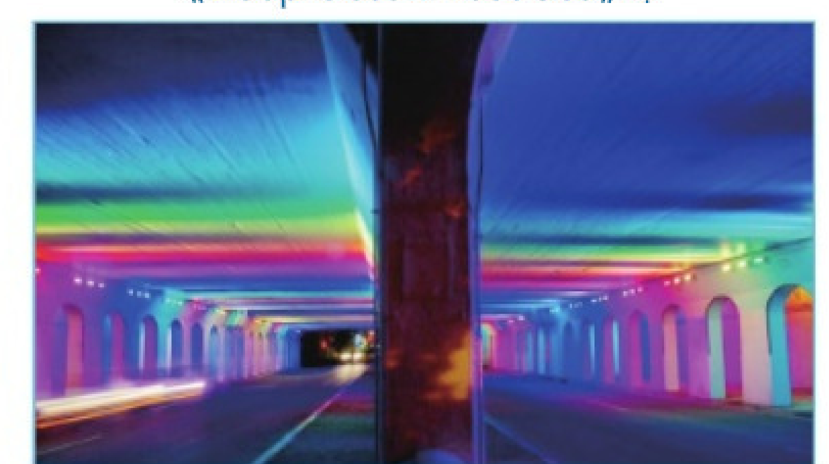

远景望去，果然是色彩斑斓，蔚为壮观



拉近镜头，有没有想到Peter Murphy的《Deep Ocean Vast Sea》？



拜可编程的led阵列所赐，各种风格的光效都可以轻松地得到表现


在这条隧道来一场迷幻音乐聚会无疑是个好主意，不是吗？

类药物的主观体验时依旧倾向于此类印象以外，行为与装置艺术家同样也对这种视觉效果格外偏爱——正在英国“大红大紫”的艺术活动“Light Rails”就是个十分引人注目的代表范例：从位于某条标号为1931的隧道中的实际展览效果来看，在相对封闭的环境中，流光溢彩的变色荧光产生的迷幻效果着实表现不俗。不仅如此，据这款艺术装置的创作人艺术家Bill FitzGibbons介绍，安装在整条通道中的上千颗LED灯泡还可以配合PC程序产生1600万种光色组合，足以让不少“花童”之心未泯的嬉皮老将以及绝大多数附庸风雅的小清新一族过上一把“视觉幻梦”的瘾。

目前“Light Rails”正在英国的伯明翰市展出，欢迎有兴趣且有条件的朋友前去一观，记得发来照片喔。

新闻链接：

http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/bill-fitzgibbons-light-rails

柔光相伴，安心入眠

花童隧道固然让人神往，但终究也不过是只能徜徉其间的室外景致罢了。OK，接下来就让我们收回脱缰的想像力，重新来看看这属于我们身边的一抹柔光吧。

我不清楚有多少朋友保持睡前读书的习惯，至少对我个人来说，就寝后入梦前的片刻安宁向来都是阅读专属的寂静时光。很明显，相比于iPad一类的电子阅读设备，传统的纸质书籍无疑更加符合这种寻求宁静的场合基调，至于接下来的光源问题，我想大多数朋友都会有自己的解决之道。不过，除了传统的台灯与阅读灯之外，请允许我向所有的“睡前卧读”爱好者推荐一款新装备——来自德国的Soft Light。

从外观上来看，这个材质柔软的白色小球很容易让人联想到抱枕——如果没有那条浅红色的供电线就更像了。连接电源之后，整个球体部分立刻就会散发出淡黄色的暖光，与之相伴而来的还有微温的表面触感。只要把它枕在脑后，柔和的光线便可以均匀地照亮我们眼前的区域，轻松满足睡前阅读的光源需求。什么？这个看起来柔若无骨的小枕头内部的发光结构是否安全可靠？不必担心，制造Soft Light的特殊聚氨酯材质有形变限度，能够有效地减少作用在内置组件上的压力，同时发光单元外围也有防护网一类的装置进一步保证结构安全，让我们可以高枕无忧地继续阅读下去。

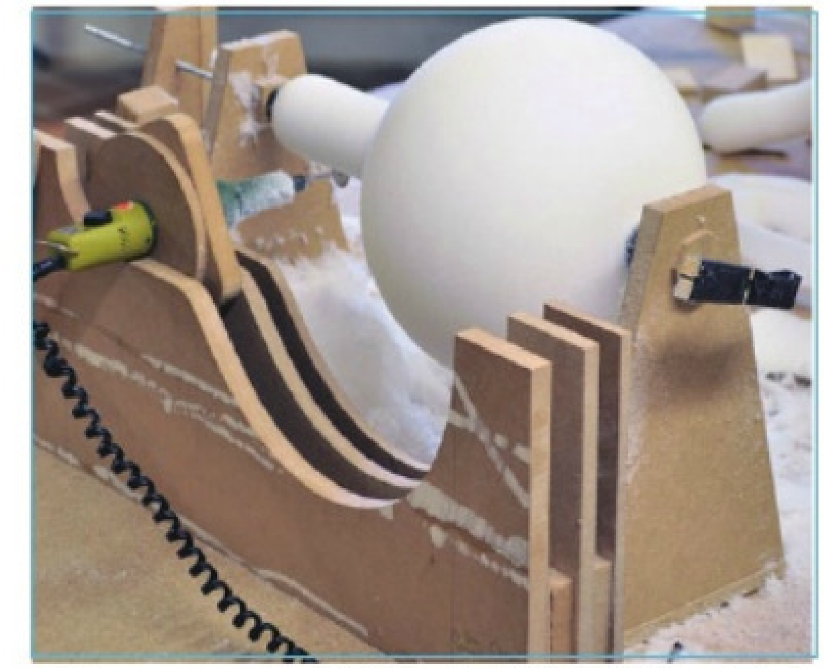
也许会有朋友表示疑问：这种看起来似乎距离眼睛很近的光源是否会影响睡意？倘若降低亮度的话，会不会影响阅读照明的效果？其实，对于不同的用户来说，Soft Light的适用范围肯定各不相同，就我个人而言，这个发光枕头最合适的使用场合，无疑就是通宵工作之后，伴随着朝阳升起的第一缕光线卧倒在床的阅读时刻——此时拿起尼尔·盖曼的《美国众神》，在半梦半醒的状态下，迎着逐渐亮起的窗口安然入梦，那种美妙的感觉实在是难以言表——显而易见，要想完美体验这种经历，刺眼的台灯和碍手的阅读灯都是不甚合适的，Soft Light才是名正言顺的第一选择！

目前，这款奇妙的发光枕头依然处于原型开发阶段，有兴趣的朋友不妨和我一起关注一下制作人Simon Frambach的新动向。

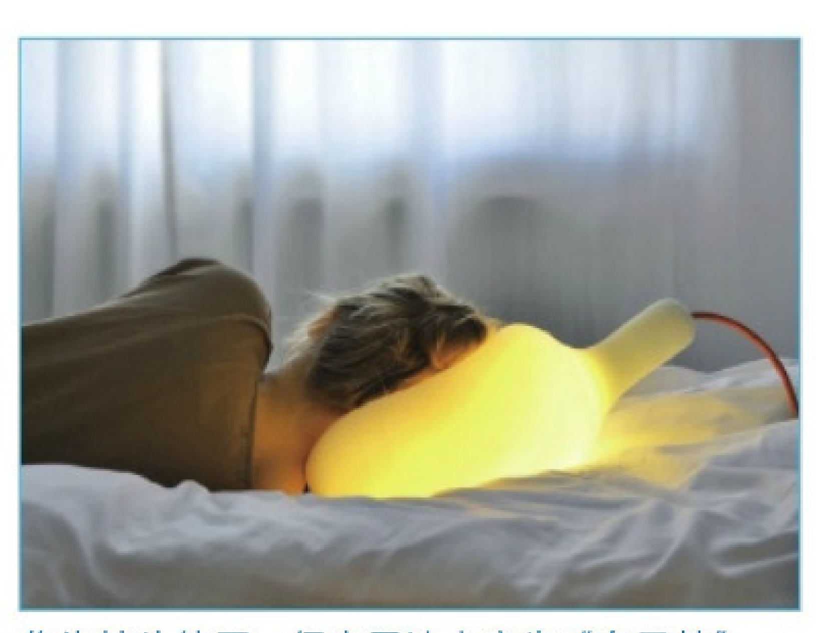
相关链接：

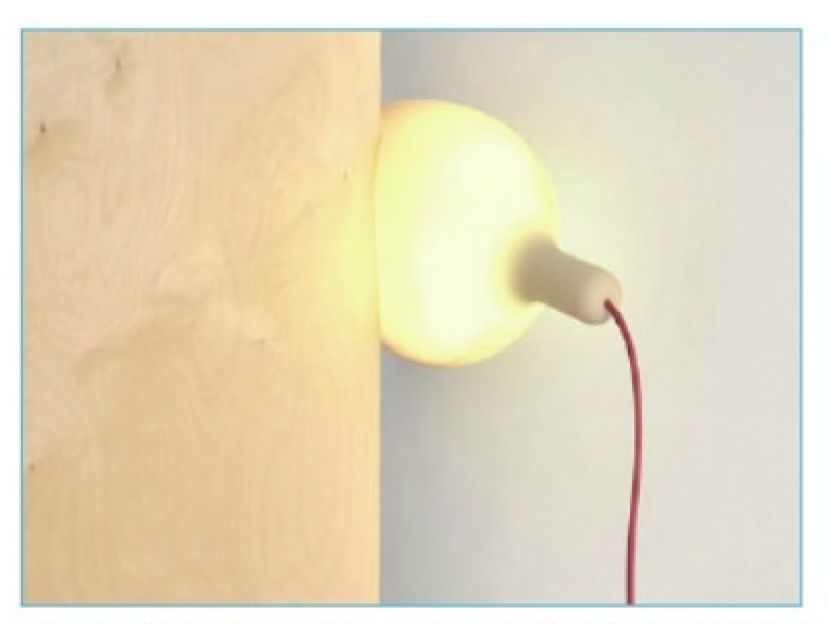
http://www.dezeen.com/2013/08/19/soft-light-by-simon-frambach/


只要利用一条缝隙就可以轻松固定，就是如此自由


目前，Soft Light依然处于原型制作阶段，不过总比停留在概念设计的纸面规划程度要强


看这极简的造型与柔软的结构


作为枕头使用，很容易让人产生“白日梦”一类的印象，不是吗？


除了作为寝具之外，同样可以胜任常规的照明功能

流光掠影，一骑绝尘

欣赏完静态艺术，又看过了实用的家居用品，接下来就让我们把主题转换到运动领域吧——从这段内容的标题里你也许已经察觉到了真相：没错，有个“物以类聚”的主题并不是坏事，接下来登场的又是一款以光影效果为卖点的产品。

对于曾经在“特别策划”栏目中浏览过“骑行上路”专题的朋友来说，数码设备+自行车的组合想必已经不再陌生。不过，那期栏目主要介绍的基本上都是野外骑行的相关内容，对于活跃在城市中的自行车爱好者来说，有没有属于市内公路骑行的浪漫呢？答案当然是肯定的：即便不能像长途自行车骑手一样享受走遍地图路径点的快感，我们至少可以把自己的爱车装饰得招摇醒目，让我们骑行的身影变成都市公路上的一道风景线。

OK，倘若你赞同以上这条提案，那么请允许我向诸位介绍一款值得围观的自行车装饰套件：Monkey Light Pro。只要把这件形似十字架的玩意固定在我们爱车的辐条上，打开开关扶把上路，一阵加速之后我们的车轮上就会出现两团绚丽的光影，嗯，这种引人注目的感觉真是不要太好……

什么？你说这种效果早已不再新鲜，相关器材在各种C2C网站上随处可见？没错，我们当然可以在电商网站上利用“编程”和“辐条灯”这两个关键字找到成堆的类似产品，但是且慢——仔细观察一下，我们不难发现这些产品能够呈现的动态画面多数都是类似分形艺术的抽象图案，实际的动画种类并不丰富，同时发色数也非常有限；然而，在Monkey Light Pro的演示画面中，除了细节清晰的“铆工萝茜”这种静态画面之外，我们更多看到的是拥有明确主题的动画短片画面——其中甚至还包括曾经在Youtube上大红大紫的Nyan Cat。那么，Monkey Light Pro为何能够产生如此出彩的效果？奥秘就在这款产品的结构上——和常见的“一列光带”标准辐条灯不同，单件的Monkey Light Pro发光机构包含有4条LED发光条。如此一来不仅在配重平衡方面拥有明显优势，发光单元的增加也让这件设备可以产生更为丰富的图像显示效果，再加上2轴加速度计和磁性传感器对速度与旋转方向的监控、256色LED产生的丰富色调以及冗余回路与防水壳体对整套系统可靠性的进一步增强，最终，Monkey Light Pro就成为了一件值得城市公路骑行爱好者拥有车饰装备。

除了可靠的硬件系统之外，在软件方面Monkey Light Pro的表现同样让人相当满意：自定义图案支持jpg、gif、png、avi、mpeg、mov以及flv等多种媒体模式，



仔细观察图案便不难发现，无论动态效果还是发色数，Monkey Light Pro的表现都要更为出色



从结构上可以一目了然地看出三代产品的差别



我相信你肯定在淘宝上见过类似的东西，不过这次推荐的产品在效果方面要更胜一筹



大部分常规尺寸的自行车都可以安装这套设备，至于小轮车嘛……



一个使用范例，效果不逊色于专用的指示招牌喔

画面帧数的上限更是高达1000帧，还能够通过播放列表对呈现的画面进行自由调整——循环、插入以及定时模式都在支持的范畴之内，开发工具和API则可以在Mac和Linux系统上运行。调整完毕之后，点亮的图案在自行车的两侧都可以看到；至于续航时间，在容量为7000毫安的集成锂电池支持下，图案可以在最高亮度的状态下显示3～8小时，倘若降低亮度续航时间更可长达48小时，具体的工作时间自然是取决于实际显示的图形内容复杂程度。

目前，Monkey Light Pro已经在Kickstarter上成功地筹集到了22万美元资金，有兴趣的朋友不妨来他们的筹资页面关注一下后继发展。

相关链接：

http://www.kickstarter.com/projects/minimonkey/monkey-light-pro-bicycle-wheel-display-system?ref=category

游戏推荐：

加勒比海上霸主（Caribbean Admiral）

看够了流光溢彩相关的内容，最后，在本期的“游戏推荐”部分中，让我们来换换口味，重温一下航海游戏的乐趣吧。

经验丰富的玩家一定都知道，尽管与如今主流的“枪车球”作品相比，航海模拟类游戏的确无法提供短平快的乐趣，但对于那些有耐心认真体验互动艺术的朋友来说，这种饱含探索、扩张以及开发元素的游戏类型无疑是值得反复品味的出色选择。很明显，这种如今已经算不上大众主流的玩家需求再次被敏锐的Flash游戏开发者察觉到了——这就是《加勒比海上霸主》的诞生背景。

作为一部容量有限的在线迷你游戏，《加勒比海上霸主》的内容自然无法与那些PC平台上的经典航海游戏大作相提并论。不过麻雀虽小五脏俱全，在基本的游戏系统方面，《加勒比海上霸主》的表现依然相当出色：击溃盘踞的海盗解锁新港口，利用不同港口间的差价倒手转卖从中盈利，再利用逐渐增长的资金不断升级扩大自己的舰队，最终成为游戏中的海上王者——以上这些标准航海模拟游戏中司空见惯的元素在这部Flash游戏中应有尽有，并且在系统复杂度方面更是把握得恰到好处，即便是毫无经验的新手也可以在短时间内轻松掌握要领，同时所有的操作只需一只鼠标就能全部搞定。

值得一提的是，虽然《加勒比海上霸主》出于服务新手的考虑而降低了游戏难度，但这并不意味着本作在细节方面会缺乏诚意——不同港口拥有价位不一的特产商品，倾销货物造成热销商品利润降低，以及在战斗中可以瞄准特定目标来用最小的代价消灭敌人，以上这些细节无不显示出了制作者的用心。总之，作为一部非常适合消磨午休时间的在线Flash游戏，《加勒比海上霸主》确实拥有值得我们上手一试的品质。

游戏链接：

http://armorgames.com/play/15268/caribbean-admiral P



虽然仅仅是一部小容量作品，但航海游戏该有的内容一项都没有缺席



多种多样的可选船只，商人与海盗可以各取所需



不同的船只会有不同的升级选型，用战斗中获取的金钱与经验逐一解锁吧



战斗胜利后有时会得到战利品，在初期阶段绝对是提高资本的高效途径



解放港口后会得到赏金，同时通商途径也会增加



不同港口间货物卖价也不一样，利用差价倒卖积累资本，是游戏初中期赚钱的主要途径



可穿戴的智能设备是当今时代的一个热点，除了之前一经发布就赚足了大众眼球的谷歌眼镜，另一种备受人们关注的设备或许就是新一代智能手表了。关于三大IT巨头（苹果、谷歌、三星）开发智能手表的消息在坊间也是不绝于耳，各种概念图更是层出不穷。此前，三星公司在德国正式发布了首款智能手表——Galaxy Gear，成为了三大巨头中首个推出智能手表设备的公司。有媒体称，苹果、谷歌公司也将会在今年晚些时候推出自家的智能手表，可以预见，随着越来越多的厂商想在智能手表领域分得自己的一杯羹，智能手表有朝一日也会像手机一样普及，期待智能手表时代的来临！

■山东 夏雨沛



虚拟硬盘工具——OSFMount

□大小：1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.osforensics.com/tools/mount-disk-images.html

如今主流的电脑配置中，4GB、8GB甚至16GB这样的大内存是越来越常见了，可电脑在正常运行时，即使开多个程序，一般也不会用到内存的50%，剩余的内存未尽其用，无形当中造成了不小的浪费。

OSFMount是一款小巧高效的内存虚拟盘创建工具，支持Windows 32/64位系统，它能够把指定大小的内存空间虚拟成硬盘空间，这个虚拟成的硬盘空间速度会非常的快，我们可以把日常用到的需要高度读取磁盘的应用程序、浏览器、数据库的缓存文件存放在里面。不过和内存一样，这个虚拟磁盘空间中的内容，在断电后会丢失。值得一提的是，这个小软件还可以加载光盘镜像，可谓是麻雀虽小五脏俱全。

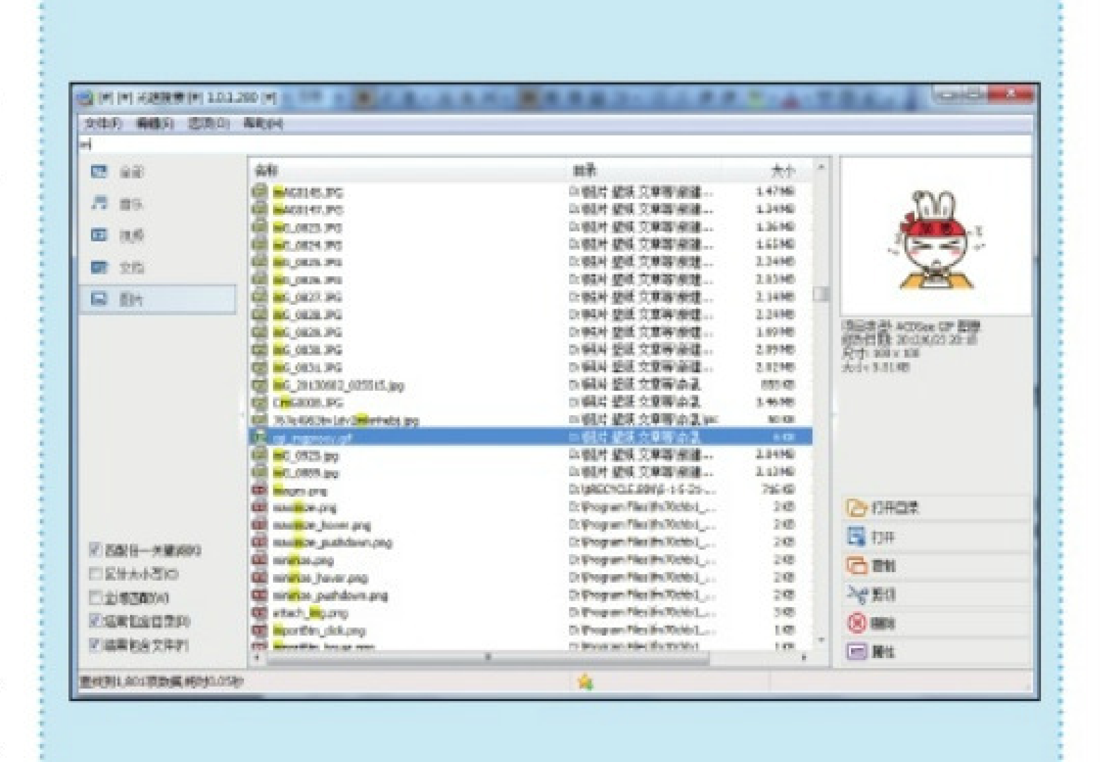
文件搜索神器——光速搜索

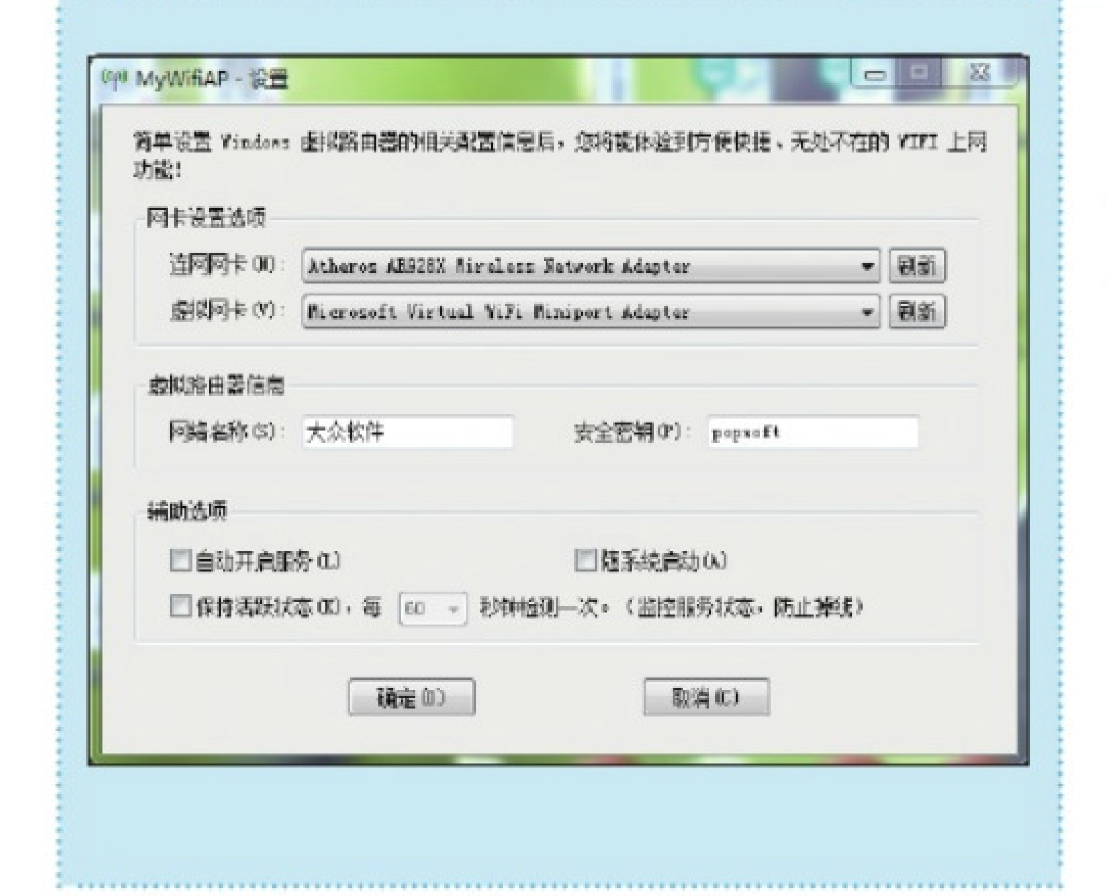
□大小：4MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://finder.sdo.com/

想必有很多读者跟笔者一样，电脑中存放了大量的文件，当想找寻某一个文件时，经常是在各个文件夹中翻来翻去或者用速度如老牛拉破车般的自带搜索工具进行检索，这样做不仅费时而且费力。

“光速搜索”具有令人震惊的搜索速度，与同类型软件——来自韩国的“Everything”相比，它在用户体验上更胜一筹。在搜索框中输入关键词会即时显示搜索结果，点击左侧的文件类型可分类查看其中的文件，当单击文件时，还可以进行文件预览（支持JPG、GIF、TXT等格式）及常用操作（如打开文件存放目录、复制粘贴、查看文件属性、计算MD5值等）。





时刻无线连接——MyWifiAP

□大小：2MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.itopdog.cn/networking-software/wireless-networking-software/mywifiap.html

智能手机、笔记本电脑、平板电脑在日常生活中越来越普及，可没有无线路由器，如何让它们同时连接网络呢？方法很简单，用你的笔记本电脑创建一个WiFi热点，实现其他无线设备共享上网的目的。

MyWifiAP是一款虚拟无线路由器软件，支持Windows 7/8系统，相比同类软件Connectify，它更加绿色小巧，设置更简单。只需左键点击托盘区软件图标进行网卡和虚拟路由器账号密码的设置，确认后点击“开启”，当软件图标由红色变为绿色时，无线网络就建立了！该软件还支持连接客户端的查看，可以方便地查看连接设备的信息。

投影演示辅助工具——ZoomIt

□大小：528kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb897434.aspx

一份经过合理设计的演示文档要比长篇累牍的文字更吸引听众、更能讲清问题，但由于各种原因，投影到屏幕上的影像并不总是很清晰，很多文字或图片的细节部分很难看清楚。

ZoomIt是一款非常实用的投影演示辅助软件，通过自定义不同的快捷键，可以轻松的实现屏幕放大和屏幕标记功能。此外软件还提供了很贴心的倒计时功能，可以提醒听众距演讲开始的剩余时间，让听众做好准备。

快速生成图标——SimplyIcon

□大小：521kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.smoothdraw.com/product/freeware.htm

Windows系统平台的美化软件有很多，可对程序图标的替换并不总能让人满意，有些被替换的图标竟然比系统自带的还要难看。求人不如求己，何不自己动手去美化系统图标呢？由于图片文件格式无法直接作为程序图标文件而使用，因此我们需要先将图片文件格式转化为图标文件格式，Photoshop绝对可以做到，但杀鸡焉用宰牛刀？小巧简单的SimplyIcon足矣！SimplyIcon可以将常见的图片文件快速转换为Windows图标文件（*.ico），只要将图片拖放到SimplyIcon程序主界面，就可以生成128×128、32×32、24×24、16×16大小的ICO图标文件。



U盘强制格式化——Panasonic SDFormatter

□大小：6MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：hhttps://www.sdcard.org/downloads/formatter_4/eula_windows/

有没有遇到过SD卡/TF卡/U盘不被电脑识别，只出现一个盘符，双击提示格式化却格式化不了的情况？难道它们真的坏掉了？不，抓住最后一根救命稻草！试试Panasonic SDFormatter吧！

Panasonic SDFormatter日本松下公司出品的一款低级格式化工具，软件使用非常简单，选择要进行格式化的驱动器，点“格式化”就能完成操作。当然你也可以进行高级设置，选择自己喜好的格式化方式——“快速格式化”“擦除格式化”“覆盖格式化”，选择是否对设备进行逻辑调整。经低级格式化后，一般设备就可以正常被电脑识别了。需要提醒的是，Panasonic SDFormatter不是数据恢复软件，进行格式化操作后，设备中的数据会被清空。

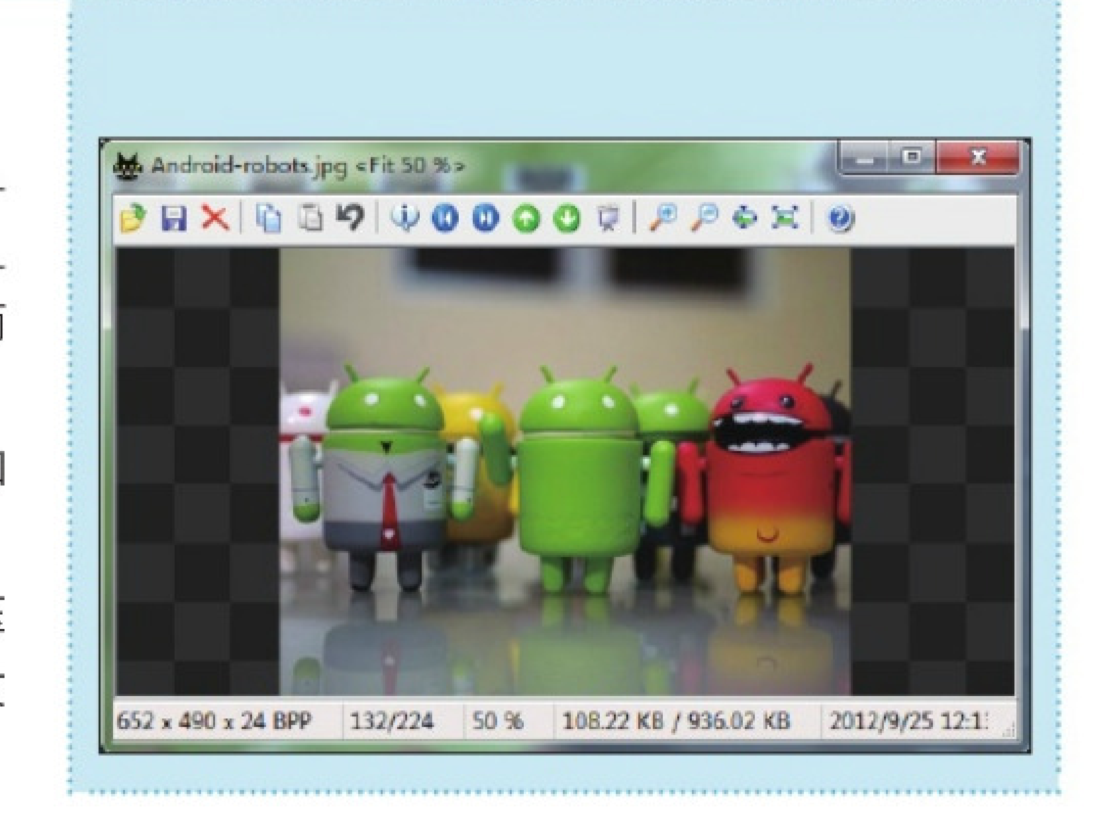
高速看图——MassiGra

□大小：1.2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se400675.html

现在流行的看图软件一味追求功能，忘记它本身是为方便看图而生，首先要做到两点，一是支持图片类型够多；二是打开速度够快。

MassiGra是一款来自日本的看图软件，兼具Google Picasa的高速和ACDsee的强大功能，可同时打开多窗口，默认支持BMP、JPEG、GIF、PNG文件，安装插件后可查看绝大多数图片格式，甚至包括ps格式及压缩包里的文件。它占用资源极小，在老爷机上能流畅打开体积庞大的文件。它支持自定义键鼠操作，可设定为自己最熟悉的操控方式。



艰难的抉择
——换代时期攒爱机

■辽宁 小黑

每款产品都有它的生命周期，厂家在推出一款新品前，既要考虑它在同行间的竞争力，还要照顾自身产品线不要拥挤，当然最重要的是要保证利润率，不能抢了高端型号的风头。不过在一个开放的市场里，不确定因素无处不在，自家刚设计好的东西，很可能被对手一下子超越，市场竞争优势尽失，无法占据它应有的位置，原本的市场策略变得尴尬，甚至最终连架构都要推倒重建，这也是历史上有那么多口碑不佳产品的原因。假如你之前购买过Radeon X700XT、GeForce 9800GX2等短命显卡，Intel Socket 423接口或AMD Slot A接口的短命CPU等，那种阴沟里翻船的感觉，是不是还记忆犹新？

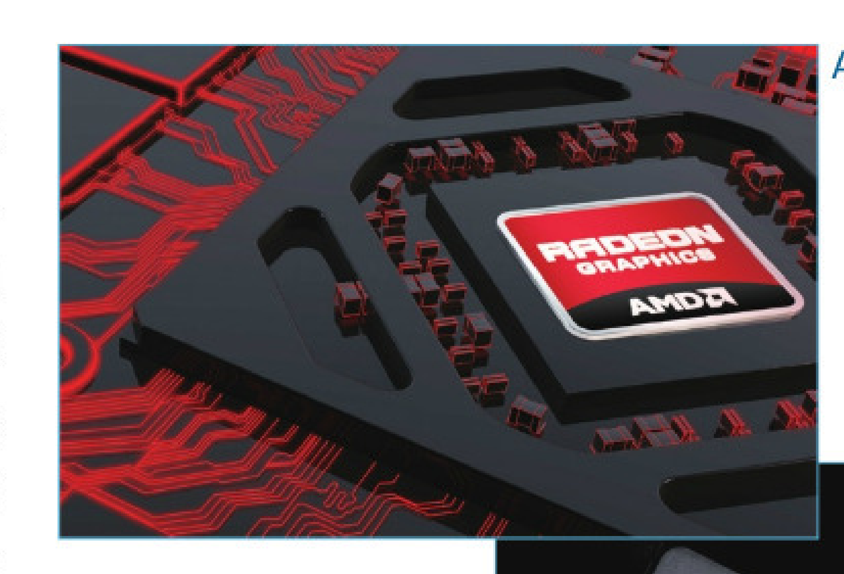
最近打算攒机的朋友，很多也在担心购买的产品马上遭遇升级换代，尤其是选择显卡——本期截稿时有可靠消息称，AMD将于2013年9月底推出它的下一代GPU家族“火山群岛”（Volcanic Islands），新架构GCN2.0很有看头，一些流言称其性能相当出色。另外AMD已确定成为PS4、Xbox One、Wii U等全系列新一代游戏主机的核心硬件提供商，将是各大游戏厂商和各种游戏大作驰骋的舞台，同出一门的PC平台显卡也能沾些优化方面的光。不过从发布、铺货到价格稳定，我们还需要花时间耐心等待，求稳的人更要看看其他人的评价，等小白鼠们踩完雷再考虑入手。现在购买AMD的GPU，十有八九会选择HD 7000家族，对于这个奋战了一整年临近换代的系列，笔者倒是觉得另一边的NVIDIA GTX 700家族更有诱惑。

2013年2月推出GeForce Titan占领性能制高点后，NVIDIA年内又相继推出了GTX 700家族中的GTX 780、GTX 770，完全抢走了AMD HD 7000的风头，加上备受瞩目的性价比产品GeForce GTX 760，年内NVIDIA共有4款中高端产品上市，它们的表现大家都看在眼里。是等还是买？这是个难题。

CPU相对好选一些，包括奔腾、i3、i5、i7在内的一大波Haswell处理器正在靠近，它们将全面取代现售的Ivy Bridge系列，从发展路线看，Intel对Haswell的表现相当满意，未来还会有不少令人惊喜的产品（参看本期“特别策划”栏目）。相信我，要买Intel，就等Haswell！

AMD的主力CPU（不！说主力应该是APU才对）继续在2013年大放光芒，不久前发布的桌面版APU A10-6700T的TDP仅为45W，是组建低功耗平台的上佳之选。此外，尽管一些用户抱怨“打桩机”单线程性能不尽如人意，可如果要组建多核心高性能的“3A”平台，你还得老老实实选AMD FX系列处理器。

说了这么多，大家应该对目前的情况有了大致了解，我们下面就进入看配置单的环节吧！



AMD下代显卡可能会是极长寿的一代

综合来看，GTX760是1500元左右价位最好的选择之一

○四代酷睿高端平台：

考虑到PC已经进入了性能相对过剩的时代，而且我们的读者对单纯计算性能上的要求，远远低于游戏与娱乐方面，因此笔者给出了这套偏重于游戏体验的配置。CPU、显卡不追求顶级，避免花冤枉钱，我们追求的是整机配置均衡、稳定耐用，打造当仁不让的高端平台。另外，整套配置以黑色为主色调，样子比较酷，27英寸大屏幕看上去很有档次！

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel酷睿i5-4570（盒）	1340
主板	映泰Hi-Fi Z87W	999
内存	海盗船8GB DDR3 1600套装	530
显示卡	七彩虹GTX760 CH-2GD5	1799
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200转 64MB SATA3	530
固态硬盘	闪迪至尊高速系列 128GB	699
散热器	盒装自带	/
光驱	/	/
机箱	Tt 追猎者A41	599
电源	ANTEC EA-450	650
键盘	Razer黑寡妇蜘蛛竞技版机械键盘	530
鼠标	Razer炼狱蝰蛇	245
显示器	华硕MX279H	2499
音箱	惠威D1010MKⅡ	380
总价		10800

万元级配置里，处理器是酷睿i5-4570，它的核心显卡是HD4600，性能优势较上代同级产品的优势不用多说，1080P跑WOW都不成问题，我们自然是要选它的了。当然了，如果你手头宽裕，升级到i7-4770K就更好了。显卡是GTX 760，性

能直逼上代准旗舰GTX 670，玩近几年的游戏都没有问题，以后升级处理掉也有很多人愿意购买。

主板算是这套配置里的一个特色，映泰Hi-Fi Z87W主打音效，音频输出方面的用料值得肯定，它与惠威D1010MK Ⅱ 音箱搭配，你可以在27英寸的大屏幕上爽快地游戏，欣赏电影也更身临其境。


映泰Hi-Fi Z87W音质好于同价位Z87主板



不超频就买i5-4570吧，价格非常稳定

○四代酷睿游戏配置：

游戏永远是我们讨论的话题，也是游戏让我们永远保持年轻……网上开帖讨论游戏，开始时气氛总是很融洽，但你要记住，千万不要引入讨论游戏硬件、性能的话题，否则之后的争论恐怕就不好看了。这年头，谁只要配一台超过3000元的PC，必会有人跳出来说出“不如买PS4”的言论。笔者只能说，下面这台PC够买2个PS4了，可要是你以后想处理照片、安装设计软件，甚至学习编程，那么这台“游戏PC”会给你超乎预期的满足感。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel酷睿i3-4130（盒）	899
主板	技嘉 GA-Z87M-D3H	999
内存	金士顿4GB DDR3 1600×2	380
显示卡	Inno3D GTX760冰龙超级版	1799
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200转	530
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	航嘉暗夜骑士Ⅲ	229
电源	航嘉多核WD600	439
键盘	罗技G100s游戏鼠标	169
鼠标	罗技G105背光游戏键盘	249
显示器	华硕VX239H	1359
总价		7052



i3，这个时代的主流

这模样，这做工，不坑你

技嘉GA-Z87M-D3H是笔者个人比较喜欢的一块主板，芯片组上等，做工对得起千元内的价格。CPU的选择上比较纠结，酷睿i3-4130现在的价格还有些偏高，未来估计会稳定在800元上下，不过有新架构、新核显在那儿，性能的提升有目共睹，我们就暂时选它吧，多花100元提前买个享受。

显卡依然是GTX 760，笔者并非NVIDIA的粉丝，只是AMD那边望眼欲穿，死活等不来新产品。有耐心的A粉先用核显扛着等一等也不错，近期大作开低画质一样能玩，等AMD新品都出来以后都再考虑该购买哪家显卡。这样一来，这套配置只要5000多元。

○低功耗节能配置：

有人说，买得起电脑就用得起电，低功耗无用。然而咱们选择节能产品，绝不光为了省电费，低功耗意味着低发热量、低噪音，自己使用起来也会舒适，况且也顺便为祖国节能环保事业做贡献了，不是吗？

放在几年前，TDP仅为45W的APU A10-6700T估计会被某些厂商毫不犹豫地塞进笔记本。根据国外媒体的测试，新3DMark测试中，A10-6700T的成绩要比A10-6800K低5%左右，基本是预料之内，考虑二者的TDP相差65W，A10-6700T的表现堪称惊艳了，因此以下这套配置就围绕它展开。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A10-6700T（盒）	1100
主板	微星 FM2-A85XA-G65	899
内存	金士顿4GB DDR3 2400×2	590
显示卡	处理器集成	/
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200	530
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	金河田空气卫士7629	299
电源	ANTEC EA-450	650
键盘	精灵雷神K9	119
鼠标	精灵雷神X3	69
显示器	三星S24C370HL	1319
总价		5315


A10-6800K和A10-6700T摆在一起，一对好兄弟


外形柔美，我说的是S24C370HL

需要向大家坦白，A10-6700T的1100元价格是笔者YY的，这个价格在国外能买到，截稿时国内还没有报价。对价格敏感的朋友最好等到1100元以下再购买。为了保证APU的3D性能，内存直接上到了DDR3 2400，保证它不成为APU的瓶颈（以后有条件了还能留着玩超频）。不过考虑到这两条内存价格不便宜，大家自己换成DDR3 1600也可以，效果基本一样。

其他方面，整套配置中规中矩，优点是外观灵动，24英寸显示器也是目前的主流。最后多说一句，没必要为省200元掉到22英寸的坑里，免得以后每次看屏幕都觉得视野不够宽。P

头牌新闻

三星840 EVO固态硬盘面世

■本刊记者 魔之左手

8月8日三星电子隆重发布了旗下新一代固态硬盘——840 EVO。官方数据显示，其连续读写速度最大为540MB/s和520MB/s，已经达到了业内领先水平，另外还在三星840原有容量型号的基础上，新增了750GB和1TB两种大容量型号。840EVO正式上市后，还会提供笔记本升级包和台式机升级包产品，随机附赠SATA-USB 3.0转接器、安装垫/3.5寸托架、数据线等配件，让用户可以更顺利的进行数据转移操作。



三星电子存储事业部品牌存储营销部Team长金彦洙（中）启动840 EVO上市仪式

“相比在中国市场不断增长的市场份额，我们更加关注用户价值，并致力于通过不懈的创新，推动和引领整个固态硬盘市场的良性发展和变革，为更多的中国用户来带来更为优质产品和服务。”三星电子存储事业部品牌存储营销部Team长金彦洙常务在会上表示，“得益于多年来的行业领先优势，三星电子对存储半导体尖端技术及市场有着更为深刻的理解和洞察力，我们欣喜的看到——随着用户需求的不断攀升和技术的日渐成熟，SSD大众化时代即将来临。”

三星840 EVO采用的全新制程闪存提升了可靠性，MEX主控处理器频率大幅提升，搭配先进的非压缩固件算法，可保证多线程小文件和大量数据爆发读写都更从容。另外三星840EVO最高配置1GB DDR2超低电压缓存，大大提高了可靠性和耐用性并降低了工作功耗。独创的TurboWrite技术和RAPID高速模式，可提供更快的读取/写入速度。

硬件店

罗技推出超长续航G602无线游戏鼠标

8月27日，在MacWorld Asia 2013数字世界亚洲博览会上，罗技发布了一款全新设计的无线游戏鼠标——G602，以及G240布面和G440硬面游戏鼠标垫。G602外形独特，更具未来感，11个可编程G键对MMO游戏有完好支持。和G系列其他鼠标产品一样，G602表面采用防水材质，具有防滑防汗设计，它采用2.4GHz无线连接，拥有0.002秒超高报告速率。G602也采用节能高效的Delta Zero追踪器，鼠标速度可在250～2500 DPI之间切换，按键寿命为2000万次。它在游戏模式下的电池续航时间达250小时，节能模式下更可达到1440小时。

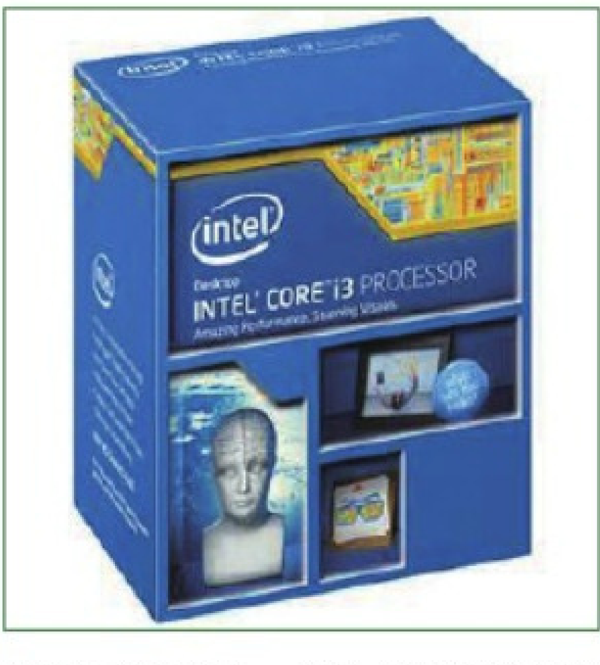




同时罗技展示了为iPad mini设计的iF410 mini保护套和键盘产品。

Intel推出桌面版新i3处理器

9月2日Intel推出了众多新型号处理器，其中除了中高端酷睿i7/i5的升级产品外，更受人关注的是桌面版Haswell核心酷睿i3、奔腾，以及超低功耗的Y系列产品。另外还出现了数款基于Ivy Bridge核心的低端产品。



酷睿i3-4130/4330/4340均为双核心四线程，主频3.4～3.6GHz，三级缓存4MB，核芯显卡HD 4400/4600，支持DDR3 1600内存，热设计功耗65W。标价122～149美元。Haswell核心的奔腾处理器包括Pentium G3220/G3420，均为双核心双线程，主频3.0GHz/3.2GHz，热设计功耗65W。这些产品均有热设计功耗35W的T系列产品。本次推出的Y系列超低功耗产品中，酷睿i5/i7的热设计功耗可降至11.5W，基于日常应用的场景设计功耗则低至4.5～6W。

惠普Split x2演绎澎湃双动力

近日惠普旗下采用可插拔式设计的全新消费类笔记本产品——HP Split x2正式上市。它新加入了双硬盘、双电池等多项独有特性，搭载更强大的英特尔第三代酷睿i3/i5处理器并内置4GB容量内存。HP Split x2默认形态下是一款拥有丰富扩展接口的全功能笔记本产品，将屏幕与键盘底座分离



头牌新闻

微软收购诺基亚设备与服务部门

■本刊记者 魔之左手

9月3日，微软和诺基亚共同宣布，微软意向收购诺基亚设备与服务业务。这一收购案将加速诺基亚设备和服务业务的发展势头，为更多人们带来世界上最具创新的智能手机，同时继续通过诺基亚丰富的功能手机产品联系下十亿用户。微软的承诺和资源将带动诺基亚的设备和服务业务继续向前，实现Windows生态系统的巨大潜力，为人们的工作和生活带来更完美的移动体验。

微软公司将支付50亿美元来收购诺基亚旗下的大部分手机业务，同时另外再用22亿美元收购诺基亚所拥有的各种专利许可证。原诺基亚公司的高管管理人员，包括首席执行官史蒂芬·埃洛普（Stephen Elop）、全球执行副总裁乔哈劳（Jo Harlow）、运营执行副总裁普凯达（Juha Putkiranta）、移动电话执行副总裁蒂莫托坎宁（TimoToikkanen）和销售与营销执行副总裁克里斯韦伯（Chris Weber）在内都将伴随着收购而加入微软公司。



诺基亚CEO艾洛普（左）和微软CEO鲍尔默（右）

此项交易预计将于2014年第一季度完成，需得到诺基亚股东和相关机构批准。

后，便成为一款拥有十点触控功能和13英寸高清防眩光显示屏的纯粹平板产品，并同时获得了更好的便携性。

HP Split x2有些型号采用的英特尔酷睿i5-3339Y处理器最低功耗仅为13W，拥有更强性能的同时还大幅降低了功耗，提升了续航能力。其机身屏幕内配置固态硬盘，底座内则带有传统的机械硬盘，既可提供超快的系统响应速度，同时又能提供大容量数据存储功能，并且降低了购机成本。它还在机身屏幕和键盘底座部分各内置一块电池，两块电池最长可实现12小时的续航时间。在连接电源的情况下将优先为机身屏幕内的电池模块充电；在不连接电源的情况下，将优先使用底座内的电池模块，同时底座内的电池模块自动为机身屏幕内的电池模块充电，尽量保证消费者在平板形态下的正常使用。HP Beats Audio音效系统在这台可插拔笔记本产品上也得到了沿用。

微软宣布在华拓展Surface商用渠道



2013年9月3日，微软宣布Surface系列个人电脑产品的下一步商用渠道扩张计划，即在中国、澳大利亚、日本、墨西哥等多个市场正式建立或拓展商用渠道。微软采用分批次策略逐步发展Surface商用业务。作为该策略的组成部分，微软欢迎新的授权经销商加入“微软设备计划”。除提供微软延保服务及处理设备意外损坏外，授权经销商还会为Surface系列产品提供各种增值服务。目前，微软Surface的商用渠道已经扩展到全球的22个市场中。微软已经建立了一个两级设备授权商用经销商合作伙伴计划。

软件圈

卡巴斯基发布安卓版防护软件

近日，卡巴斯基实验室宣布发布卡巴斯基安全软件安卓版。其中免费版包括基础反病毒功能和所有远程设备管理功能，高级版额外还提供高级反病毒功能，包括对每款下载应用自动扫描、针对最新威胁的实时保护和反钓鱼网页保护。高级版拥有多项管理个人信息的功能，包括隐藏联系人、来电、短信和相关历史，避免他人窥探用户隐私。此外，卡巴斯基安全软件for Mac也已发布。



AMD联手Mixamo推出全球首款实时面部捕捉技术

AMD公司近日宣布和Mixamo合作，为Unity游戏引擎（v4.3）推出先进的实时动作捕捉3D人脸动画技术：Face Plus。这一技术将使开发人员能够用标准摄像头捕捉面部表情，并通过AMD A系列APU和GPU驱动技术，实时传输到3D角色当中。Face Plus以全相机帧速率开启丰富而详细的动作捕捉，它为AMD APU和GPU进行了优化，和只采用CPU进行运算的系统相比，采用AMD A10-4600M APU的系统启用GPU加速后，计算性能提升13倍，能够实现高达每秒42帧实时捕捉。

虽然目前面部表情的实时运动捕捉只是作为开发工具，用于内容创建，但是它在未来有潜力作为消费类软件出现，如视频游戏和视频会议等应用。

晶合快评

下一顿免费的午饭会在哪里

■晶合实验室 辰烽

每一个时代都有自己的口号。毋庸置疑20世纪最响亮的口号曾经是“革命”，那真是四海翻腾云水怒，五洲震荡风雷激；不要说是亚非拉，就是美日欧也是一度鸡犬不宁，硝烟四起。进入本世纪，也算正式进入了互联网时代，未来给这个世纪怎么定义我估计是看不见了，但至少这10多年，最响亮的口号肯定是“免费”。

从本世纪出的网络游戏拉开免费大旗的序幕，如今免费已经在中国成为了不可逆转的潮流。8月底的最后几天，百度与高德一番免费肉搏战，我起初还以为是又一出杀毒软件免费大戏的翻拍戏。剧情也无非是：新晋的互联网公司用免费的革命大旗，摧枯拉朽般打败了传统保守势力，人民群众迎来了又一次白吃白喝的好生活。

不过仔细一打听，这出翻拍戏却丝毫不简单，不仅不是翻拍，简直就是个谍战片。据说原本这次地图免费的编剧就是当年免费杀毒大戏的制片人、总编剧加总导演的周导。这次周导遵循“敌人的敌人就是朋友”的原则，入股了高德。当事人回忆，“周鸿祎加入我们董事会的第一天，发言的第一句话就是全免费，‘要想成功必先自宫’”。此周导开始筹拍“免费”系列剧第二季“地图免费”。

接下来谍战剧上演，这个可以单拍一部，就叫“谁向百度泄露了高德免费”。就在高德早已确定的29日召开发布会之前的数小时，百度抢先宣布百度导航免费。这一招已经让高德被动不堪，但紧接着百度导航又在29日上午宣布将对之前购买过百度导航的用户进行全额退款，这让高德CEO成从武在随后的发布会上面对记者提问显得有些措手不及，称“只能对大家说声抱歉”。

目前看，剧情到达高潮，后面自然还要落回俗套，互联网大戏的俗套自然就是微博口水战了。先出招的还是百度，百度地图称：

“对不起，是我们不专业，‘距离最短’路线规划只省了时间，‘花费最少’模式只省了钱。对不起，我们只是一家互联网公司，这决定了我们在用户需求响应和海量云数据处理方面略胜一筹！对不起，我们只会为用户着想，下载数据包、搜索、查路、导航全都0流量！”

要说这三个“对不起”，也算咬人一口入肉三分了，但高德的反击却更狠：

“不用说对不起，还是快去请求那些被你导到沟里的用户原谅吧！不用说对不起，还是快去测绘局办个合法的甲级导航测绘资质吧！不用说对不起，还是快去多卖点假药赚钱补偿你的用户吧！”

特别是最后这句，我怀疑简直就是周导亲自操刀的。

当然还有最弱的一条：“高德专注导航十年，一直被模仿从未被超越。”

都是一个公司的微博，传统行业和互联网行业的差距咋就那么大呐？！



毁灭支撑腿的辰烽

不管怎样又有一顿免费午餐了。其实我已经不关心剧情和内幕了，我更想知道接下来免费的还会有什么？我们来排序吧。先从大个的算起，首先就是微软。您还激活、验证、律师信啊，要想在移动互联网时代继续存活（估计重现PC时代一统江湖是希望不大了），Win8您就快点免费吧，再打通PC和移动端的任督二脉，否则就只能看着安卓独领风骚了。接下来就是通话免费；当然还有有线电视免费的问题；不过这些我就不乱说了，安全第一嘛。其他很多就不一一列出了。不过最后多说一句，其实最应该免费的还有就是“网吧”。我感觉网吧其实是应该对用户免费，向厂商收费，或者是盛大、腾讯啥的自己开网吧；要知道现在游戏公司每一个注册用户的成本都在15元以上了，盛大网吧，玩盛大游戏免费（当然它是希望您游戏里面消费了），玩其他家收费，直接把网吧当游戏入口经营了。我觉得这事其实靠谱。

备注：本来是没有这段废话的，但居然有人对我说地图导航啥的不是一直都免费么？他们这是炒作吧。看来还真要解释两句了。导航软件是需要地图的（不要说这是废话），以前的地图都装在设备上，无论是GPS导航仪还是带导航软件的手机。当年国内做这些的就是高德、凯立德这伙人，在那时这是赚大钱的买卖。后来互联网来了，从Google开始就不守规矩了，搞了一套在线导航，虽说地图不在自己设备上，需要的时候您下载，但是不要钱啊，大家纷纷称赞。不过开始还好，反正你也不能搬着台式机乱爬，就是用笔记本，自己开车时也不方便。再后来3G了，智能手机了，矛盾就开始了，在线地图也能到处乱跑了。按说收费的离线导航就该死了吧，但感谢三大运营商优质的3G网络资源和低廉的流量费用，用户对离线地图导航的要求那还是很大很大的。于是上面这出争夺所谓“移动互联网入口”的免费大戏就开演了。P

漫画作者：suns



《神武》宠物流派大盘点
手把手教你养成极品宠物

宠物系统是《神武》的特色系统之一，不仅造型可爱，萌味十足，而且玩法多样，炼化图鉴，装备染色，样样齐全。到了游戏高级阶段，宠物养成不仅要考虑本身技能搭配，还要结合坐骑性格和技能，这样才能打造出强力宠物，为玩家游戏助力。下面献上几种常用的搭配流派供玩家参考。

一 闪避反制流

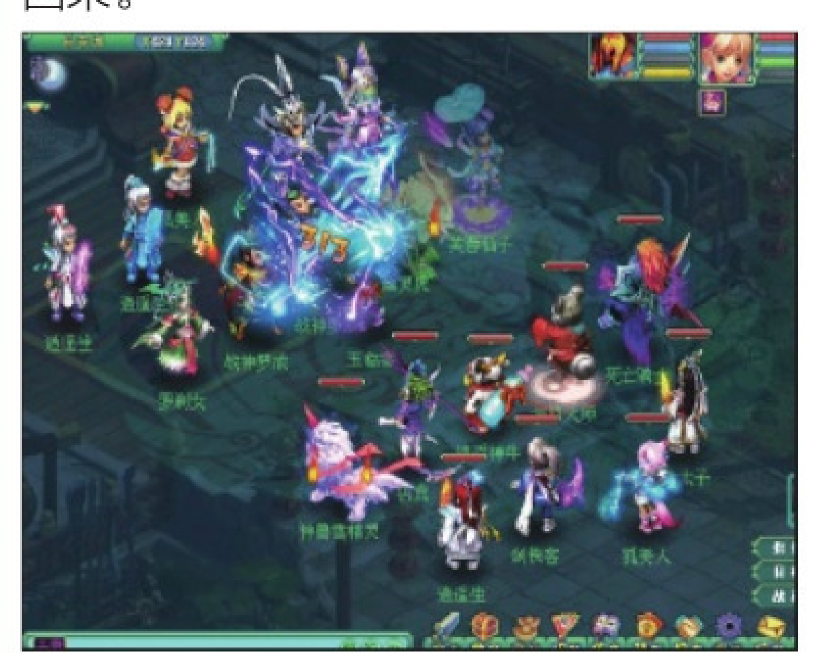
坐骑性格及技能：胆小 护盾 反制

宠物推荐技能：高级夜战 高级灵敏 高级飞行 高级反击 高级保命 高级吸血

流派解析：

胆小性格的宠物攻击时有机会增加触发狂暴的几率，被攻击时有机会增加躲避几率，这是闪避流的关键。护盾是结合闪避之后被攻击的时刻发挥作用，15%的几率也不低，能够让宠物多撑几回合，而反制虽然遭到更改降低了效果(注：宠物躲避物理攻击后触发反击几率有75%下调至50%），但在实际战斗中的表现仍然不错。

在宠物技能方面，高级夜战、高级灵敏和高级飞行是为了提高闪避率，进一步提高反制触发概率。高级反击则是反制流的核心，宠物必备。 高级保命和高级吸血则是为了提高宠物生存能力，被攻击后能够保命或者通过反击把血吸回来。



■《神武》激情PK场面

二 耐攻反制流

坐骑性格及技能：冷静 升龙 反制

宠物推荐技能：高级勇敢 高级保命 高级反击 高级防御 高级报复 高级毒 高级吸血流派解析：

冷静有几率让宠物被攻击时免疫对方的偷袭、气势、震慑类技能的效果，而且被攻击时有几率减少所受的伤害。升龙则是以耐攻的高生存力为出发点累计伤害，提高输出能力。

耐攻反制流打书相对灵活，高级勇敢不仅附带夜战能力，而且能避免低血逃跑。高级防御克制高级强力的效果很好，增加的防御也很可观，总而言之是耐攻流必打的。高级保命是提高生存能力，高级报复则是为了配合升龙跟高级保命提高输出能力。高级毒在连续反击后的触发概率也很高，中毒效果能够叠加，拥有不错的输出能力，而且造价低廉，性价比高。

三 极限输出流

坐骑性格及技能：莽撞 升龙 嗜血

宠物推荐技能：高级勇敢 高级保命 高级报复 高级必杀 高级偷袭 高级吸血

流派解析：

坐骑性格及技能都是以提高输出伤害为前提，为输出流必选。

该类宠物专注于极限输出，生存能力较弱，不适合PK，但是在日常活动中却是很受欢迎，打出的伤害很高。高级勇敢、高级报复配合高级偷袭，在高级报复30%伤害加成、高偷10%伤害加成、莽撞20%伤害加成、升龙30%伤害加成及嗜血加伤的数据叠加下，拥有90%的伤害加成，配合高级必杀，伤害直破天际。不过为了弥补生存能力的不足，高级保命、高级吸血等技能也是可选的。

四 连击输出流

坐骑性格及技能：莽撞 嗜血 连环

宠物推荐技能：高级连击 高级吸血 高级勇敢 高级偷袭 高级神佑复生 高级必杀流派解析：

莽撞和嗜血增加伤害，连环增加出手次数。

高级连击为连击流必带，高级必杀和高级偷袭都是为了配合高级连击增加伤害的，高级吸血和高级高级神佑复生则是为了提高生存能力。连击输出流的原理是通过增加出手次数来提高伤害，但是此流派宠物打书成本较高，而且容易互顶，需谨慎选择。

五 敏攻追击流

坐骑性格及技能：莽撞 先锋 乘胜

宠物推荐技能：高级敏捷 高级追击 高级夜战 高级神佑复生 高级必杀 高级吸血

流派解析：

先锋增加宠物出手速率，所以高速资的宝宝不加敏捷全力加点也能够在出场10个宝宝中第一个出手。莽撞是增加伤害，方便击杀目标后触发乘胜追击下一个目标。

此类宠物一般是作为掠阵宠物，就是首发宠物死后第二个拉出来的，用于击杀敌方场上残血宠物，然后触发追击，增加出手次数。高级敏捷就是为了增加速度，如果是高敏捷资质的宠物可以不打，因为先锋的出手速率已经够高了。高级追击是核心技能，能够保证击杀目标追击下一个目标，配合乘胜甚至可以追击多次。高级必杀和高级吸血可以二选一，推荐高级必杀，追三次爆三次那效果的确很漂亮。

宠物养成是一门大学问，单靠借鉴别人的方法是远远不够的，关键还是在于自己实践。《神武》的宠物种类有很多，各具特色，玩家通过自己研究，尝试各种搭配，在实战中养成的宠物才是最给力的！



致敬"老滚5"，《黑金》推地宫探险新玩法

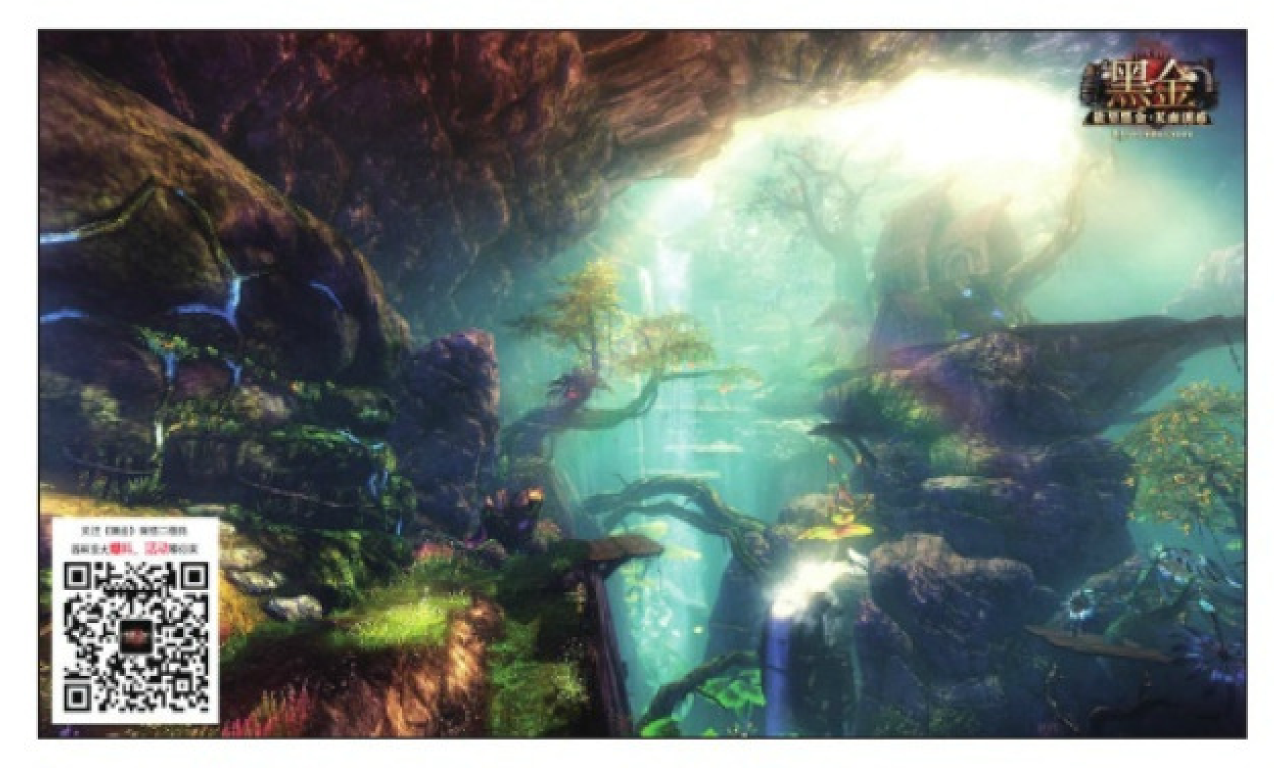
■北京 Arsenal

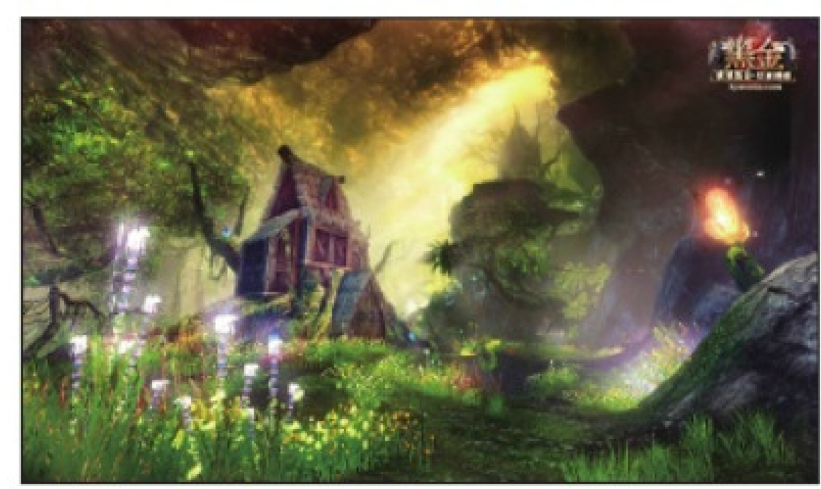
《上古卷轴5——天际》（以下简称上古5）是Bethesda公司五年磨一剑的单机神作。在充满无限期待与幻想的诺德大陆上，"上古5"提供了超过120个不重复的地下迷宫，以及9个规模宏大的领地供玩家探索，深受喜欢冒险游戏风格玩家的关注和喜爱。

《黑金》作为一款以大型多人互动为蓝图的网络游戏，首次在网游领域中加入了宝藏探秘和玩家互动相结合的地宫探险玩法。众所周知，冒险探索与机关解谜式的场景互动玩法一般存在于单机市场，它也是网游研发的禁区，《黑金》的地宫系统尝试打破单机禁锢，完成网游市场一直努力却无法触及的梦想。

"上古5"之所以能够风靡全球，与其精美的游戏场景分不开的。在总量超过120个的地下城中，所有场景在氛围营造上都做得十分到位。而《黑金》的地宫场景在设计上进一步增强了"上古5"原有的神秘感和危机感，并在全地宫地图新增了战争迷雾。如同80、90后熟知的《魔兽争霸》一样，地宫探险中，玩家全程都将处于"半失明"的游戏状态，只有玩家视野范围内的场景是可见的。那些隐藏在阴暗角落的怪物正在蠢蠢欲动，时刻准备给予扰乱地宫安宁的玩家致命一击。

另外，为了保证游戏公平公正的基本原则，《黑金》中所有地宫都设有独立的开启条件，有的是玩家在任务过程中突然接收到附近存在地宫的系统提







《黑金》的场景地宫设计

示，有的是玩家在做任务时不慎掉落山谷却发现一张隐蔽的藏宝图，也有的是翻身越岭时突然闯入一座鲜为人知的地宫大门。

对于体验过上古5的玩家来说，单单是地下城场景做得精致是远远不够的。除了场景的氛围营造之外，玩家更关注的还是地下城究竟能够产出什么价值收益。“上古5”的地下城系统能够为玩家提供大量的经验和备，同时还提供收集物品来满足玩家的探索热情。

而《黑金》的地宫玩法在一定程度上延续了“上古5”地下城的成功经验，玩家可以在地宫中拿走任何想要的一切，比如杀掉Boss获得的高品质宝箱、散落在橱窗上的药水和金币，甚至是可破坏的酒桶中隐藏的魔法卷轴，地宫难度越高，其中隐藏的奖励就越丰厚。

作为开放式的公共资源，玩家在《黑金》地宫中的寻宝旅程并非像“上古5”那样一帆风顺，游戏中每一个大型地宫拥有不少于2个隐藏的特殊入口，所有运气好的玩家都能加入到探险寻宝的行列中来。两强相遇，胜者为王，在地宫场景不设PK惩罚的前提下，一场场为资源而战的战争正在蓄势待发。

除此之外，《黑金》的地宫探险还将融入更多的PvP玩法。先进入地宫的玩家可以利用战争迷雾的特点隐藏在阴暗的角落里伺机偷袭。也可以在进入迷雾时抢先使用照明道具观察附近情况，确保夺宝过程万无一失。

据悉，《黑金》将在后续的版本中陆续开放超过200个地宫地图。某些场景地图较大、通关难度较低的地宫非常适合玩家公会或团体长期入驻，使地宫成为专属自己的地下大本营。同时，在能量井载具车库配额不足时，地宫地图可为玩家提供足够大的战斗载具停靠空间，让敌对公会或阵营无法判断己方的载具存放位置，以免被他人破坏。

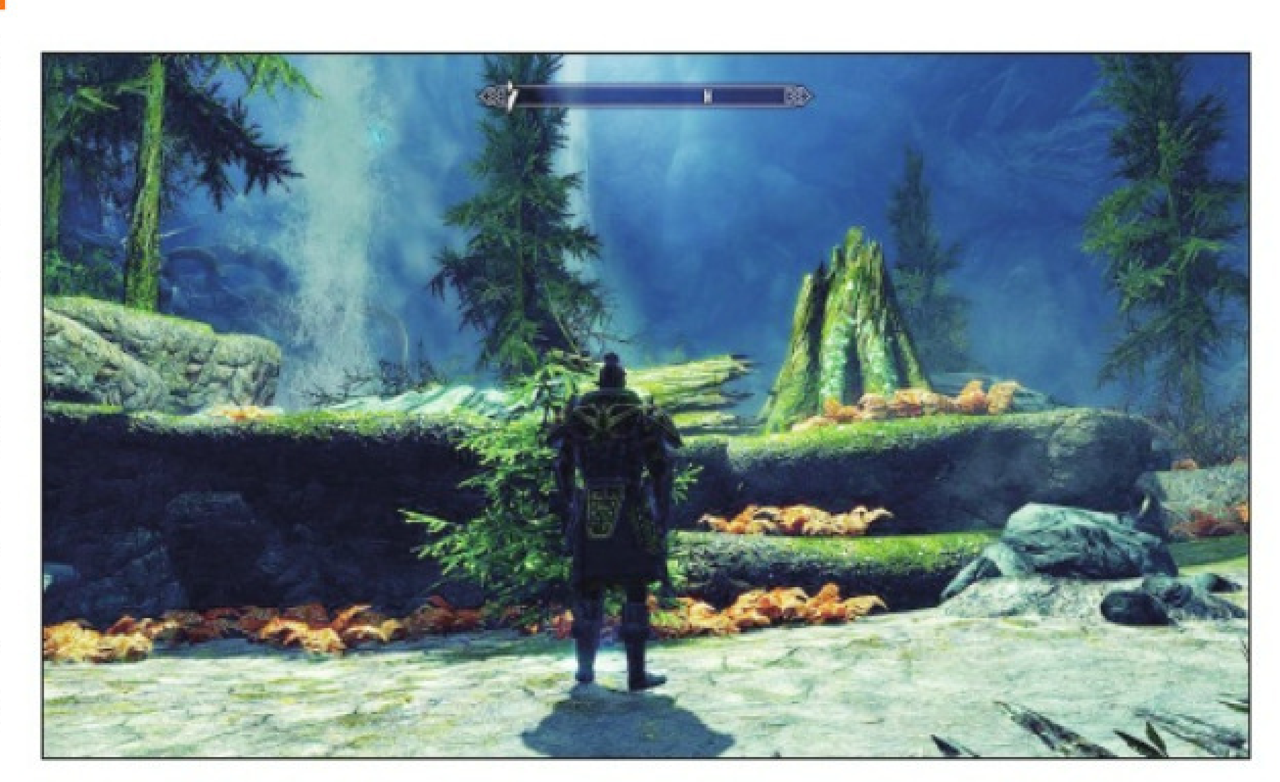
【关于黑金】

《黑金》是蜗牛最新推出的蒸汽朋克题材无锁定动态魔幻网游。游戏在致力于打造大世界大战场的基础上，还创新的加入海陆空立体战争和全地图无锁定战斗等众多新奇的玩法特色。

《黑金》的故事发生在蒙特尔大陆，在这个充满挑战的神奇世界，存在着一种名为“黑金”的资源物质，它既能够为魔法师提供魔法力量，又能够为蒸汽机械提供强大的科技动力，甚至产生了“黑暗蒸汽”这样结合魔法与蒸汽动力的奇妙能力。千年以来，作为俄兰蒂尔联盟与艾森赫特王国两个阵营的争夺焦点，黑金资源引发了无数传奇的故事。这次，究竟会是科技的胜利，还是魔法的凯歌？现在，新的篇章由你续写……

一个新世界在等待！

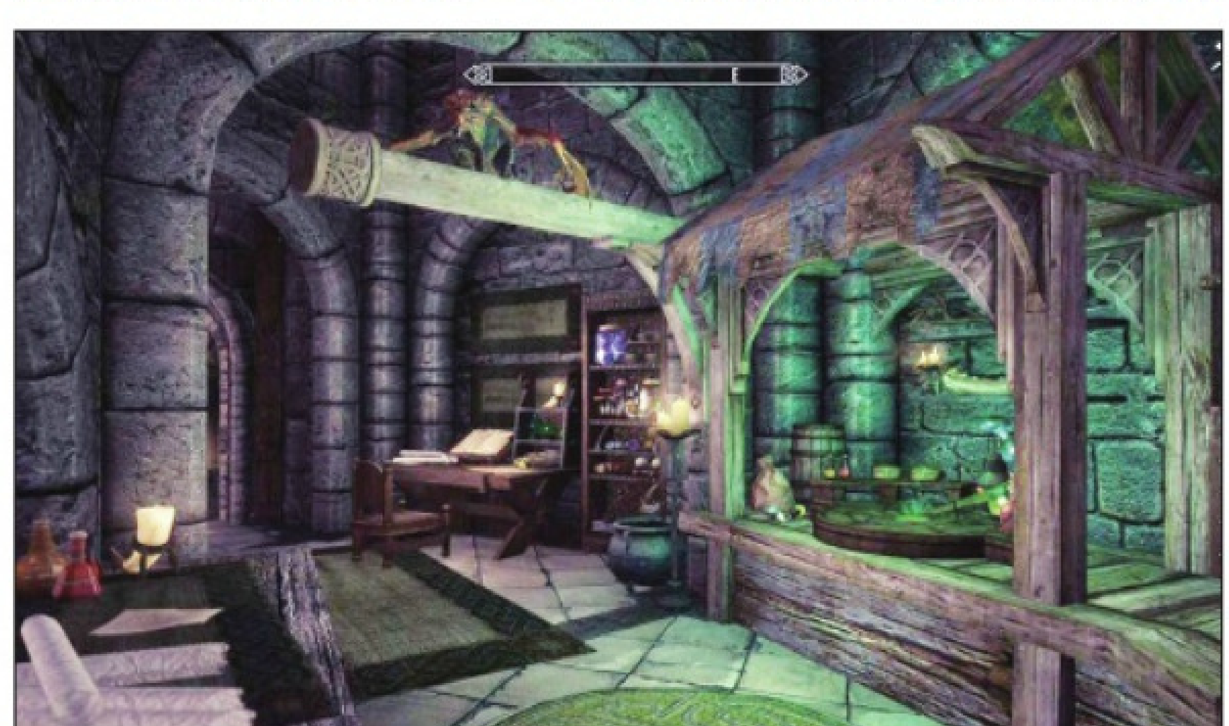
《黑金》官方网站：http://hj.woniu.com











《上古卷轴5》的场景设计



疾风呼啸不可阻挡
写在《疾风之刃》首次封测之后

2012年3月21日举行的腾讯游戏年度发布会上，腾讯正式宣布获得韩国动漫风网游《Kritika》在中国大陆地区的运营权，并公布游戏中文名《疾风之刃》。韩国ALLM公司曾经开发过《路尼亚战记》这样知名的游戏，而《疾风之刃》是他们目前正在开发中的一款非常引人瞩目的作品。《疾风之刃》采用了魔法幻想风格，通过魔能革命中两种文明的冲突构成了庞大的世界观。独具特色的卡通风格画面、绚丽夸张的战斗设计，延绵不断的爽快连技是游戏的魅力所在，让人如同进入到真实的动画中一般。

在2013的腾讯年度发布会上，腾讯游戏正式宣布《疾风之刃》中国大陆首测于7月开启。腾讯公司副总裁马晓轶表示："《疾风之刃》给动漫赋予了生命，让其成为一部可以玩的动漫游戏大作"，并同时宣布这款游戏是腾讯首款双平台——即腾游戏平台和腾讯动漫平台联合发布的产品。

《疾风之刃》号称"超动作网游"，是一款不同于现有动作游戏风格的全新作品。这个"超"字体现在力求通过颠覆想象的动作表现、强调连续技与打击感，以华丽震撼的战斗效果来为玩家带来最爽快的动作战斗体验。正因为游戏刻意追求这种夸张华丽的战斗，用动漫风来进行表现，可谓是相得益彰。

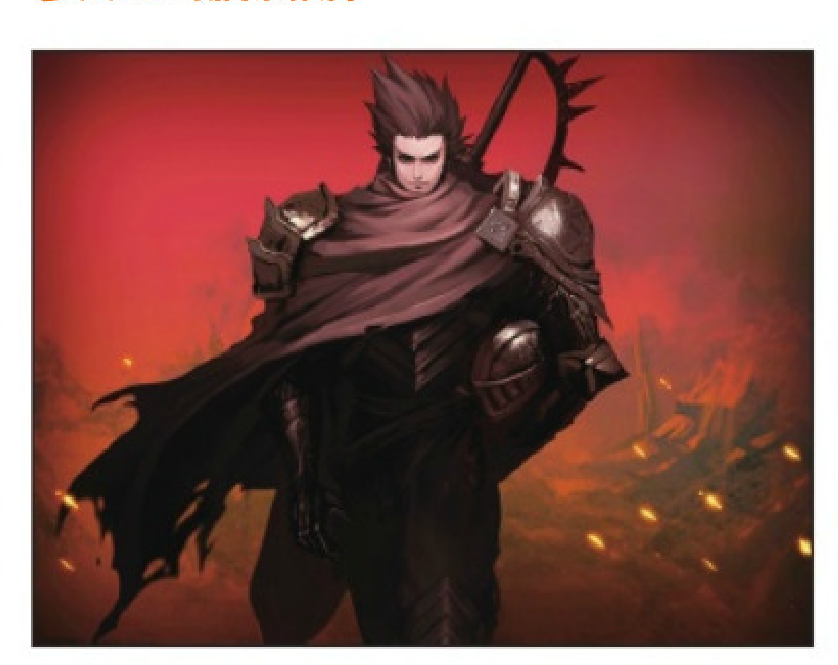
在7月的首次封测中，《疾风之刃》的成绩喜人。官网日访问量约300万人次，完成任务总量突破900万次。体验资格激活率99%以上，创建角色总数超20000，64%玩家达到40级，并且其中15%的用户拥有至少一个满级角

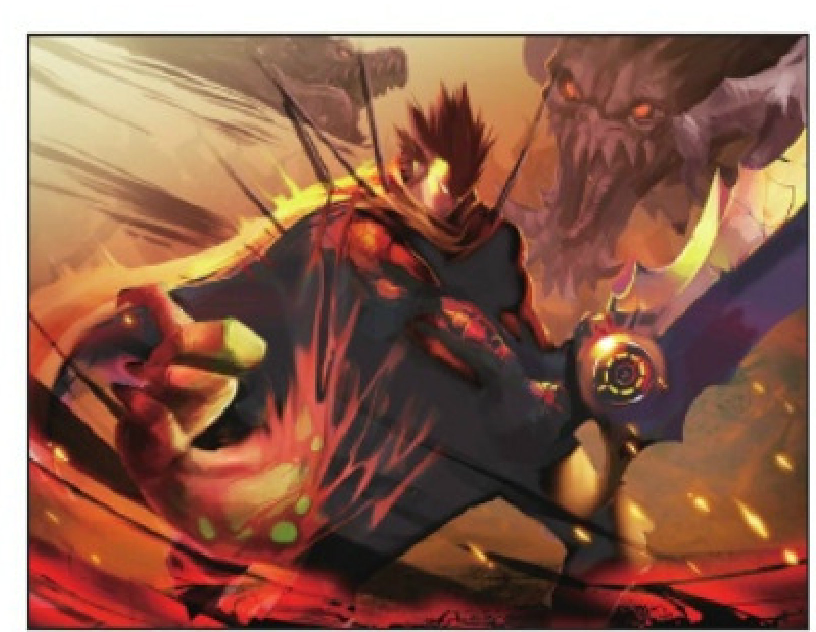

《疾风之刃》首测之后的媒体见面会上

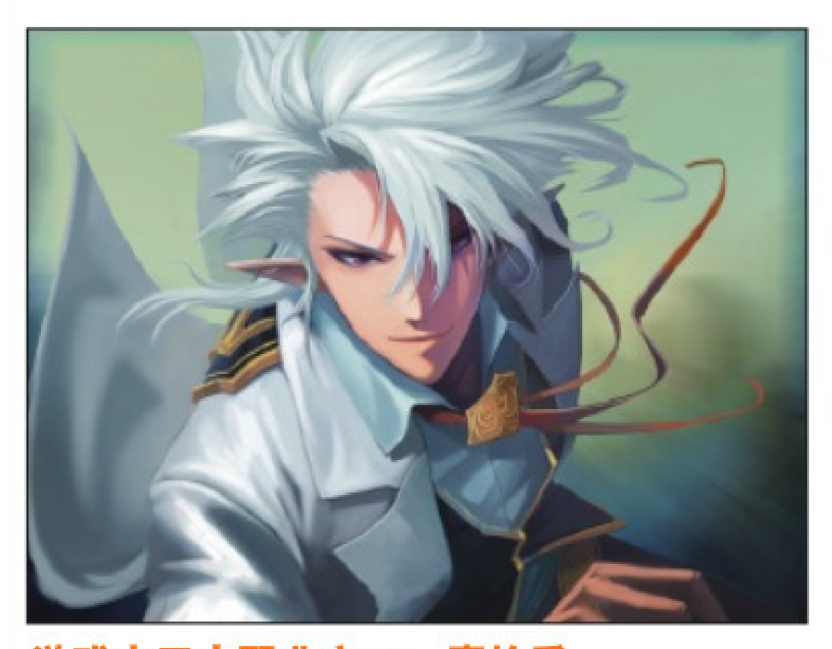

多人PvP酣畅淋漓

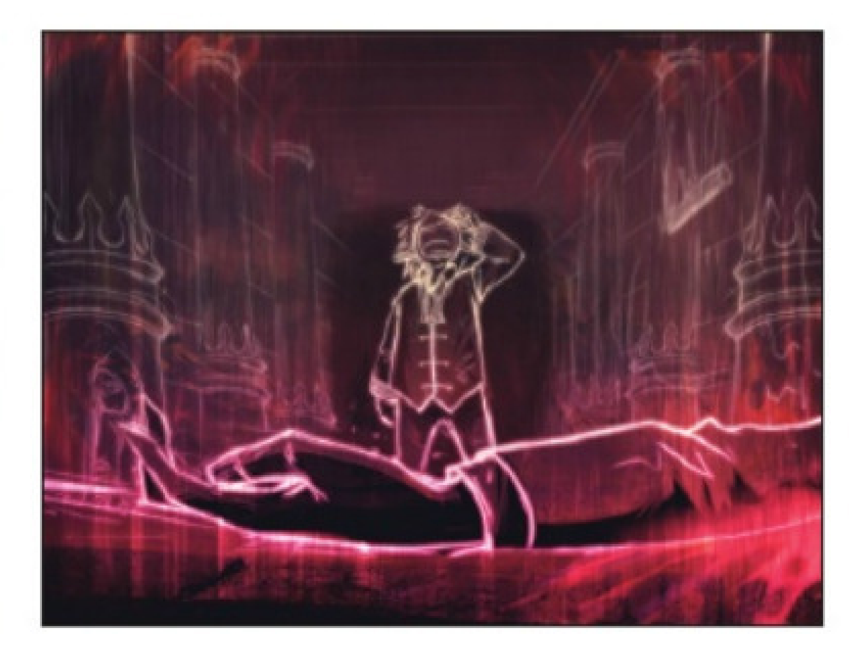

战斗场面极尽华丽

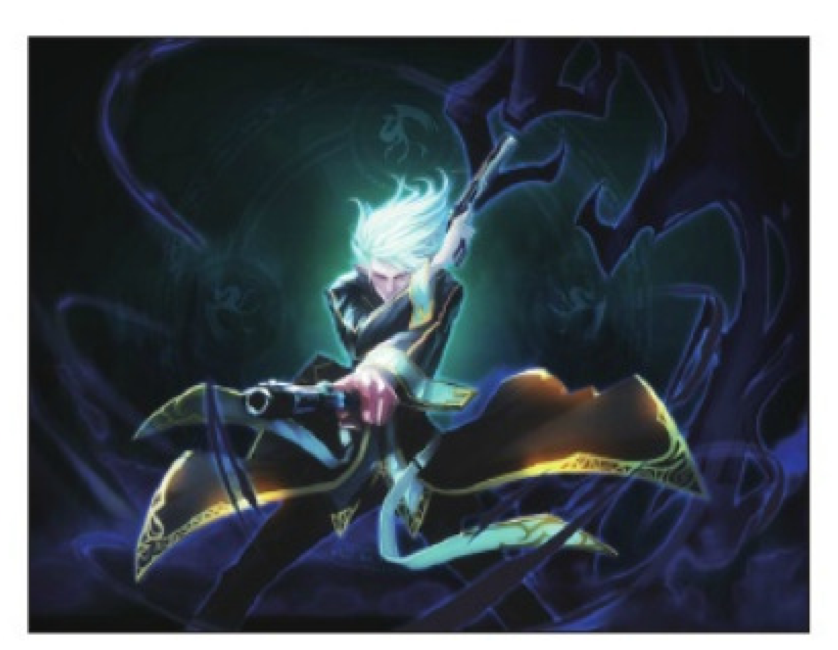

游戏中三大职业之一：剑斗士






游戏中三大职业之一：魔枪手





色。在一个个数据的背后，体现出参与测试玩家对这款游戏的热情追捧，同样也充分说明了这一题材游戏所具备的巨大的市场潜力。众所周知的，国内游戏产业已经是一片红海，大量的海外代理游戏、以及国内厂家层出不穷的新游、游戏在数量上的增长造成玩家选项的增多等，固然是其中一部分的原因，但对于游戏选择标准的提高才是造成“红海”的根本原因。现在，中国的游戏产业已经经历过了不计质量，只重数量的阶段，真正进入了产品为王的时代，用户的高追求会淘汰掉一大批质量低劣的游戏产品，中国国内游戏市场每年有非常巨量的产出，但是存活率却非常低，也充分说明了这个问题。《疾风之刃》这款游戏仅在首次封测阶段就收获了如此骄人的成绩，在让人感叹动作类游戏历经十多年扩张之后还拥有着十分巨大空间的同时，也看到了由这款游戏切入的一个全新的细分蓝海市场。

2013年8月28日，《疾风之刃》在深圳召开了首次封测媒体见面会。来自国内各大知名游戏媒体共同出席了此次见面会，腾讯游戏市场部助理总经理候淼也出席了此次见面会并肯定了这款游戏的战略地位。见面会上，腾讯游戏的相关人士详细介绍了《疾风之刃》的未来发展方向：包括PvP系统、觉醒、满级玩法、汉化与动漫感等四个方面的内容。

PvP系统：

在首次封测版本中，玩家对游戏的PvE玩法表示认可，也对PvP系统的植入翘首企盼。据悉，游戏PvP系统将坚持职业平衡性与竞技公平性并重，强调策略性的多人对战，创建良好的匹配机制的基础上丰富PvP模式。而早在去年3月份韩国ALLM公司总裁李钟明先生在接受韩国媒体专访的时候也表示，为了满足更多中国玩家的需求，游戏将增加更多中国化的PvP游戏内容。日前游戏韩服已经引入了PvP模式，包括两种可玩模式：正常团队战和地图夺旗战，国服方面是否将照搬韩服模式，又或者将在韩服基础上进行中国化定制？值得玩家期待。

觉醒来袭：

7月时韩服公布了“觉醒”更新计划，游戏将于未来数月分四次发布的夏季内容更新，包括面向所有职业新增约340个新成就和被动技能，而每种职业还可在技能方面有两种“觉醒”选项。国服的未来发展方向中也包括了引入“觉醒”模式，340种新的Buff、主、被动技能将带来多种不同路线的成长。

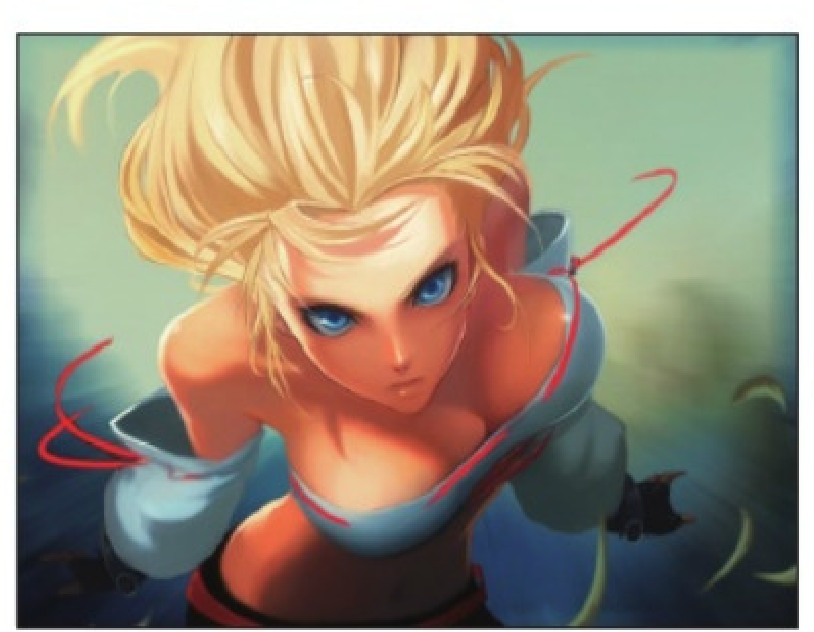
丰富满级玩法：

首次封测中的满级副本“试炼之裂缝”受到玩家极大好评。制作方表示还将继续丰富满级玩法，在原有的基础上新增更富有挑战的满级副本，同时强化多人配合攻略，加大用户对自我炫耀部分的追求。没有了冲级的压力，玩家可以更尽情的体验游戏。官方提到的强化多人配合，也涉及到了未来技能开发方向，据现场媒体猜测，游戏或将增加团队配合模式的技能。

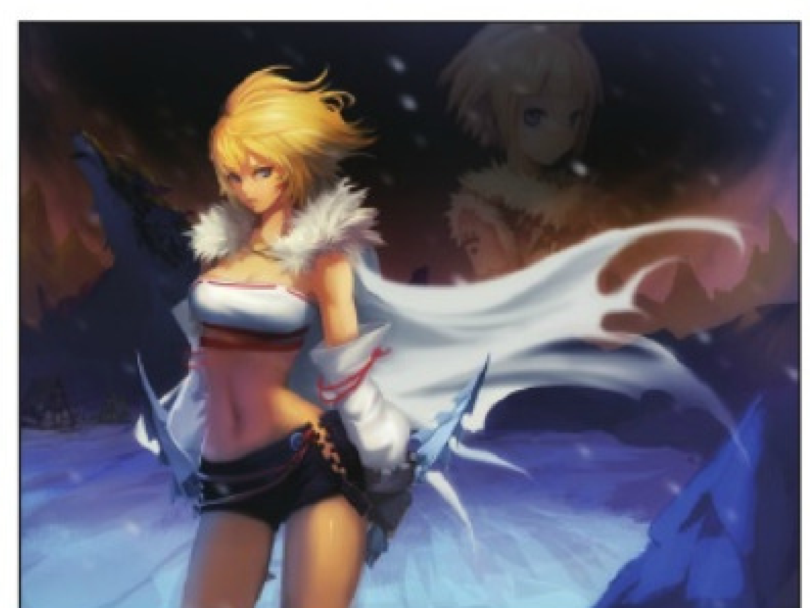
汉化与动漫感：

国服只是单纯的韩译中？游戏给出了否定的回答。除了上面提到的中国化PvP内容外，游戏的国服本土化工作将继续加入更多中国元素。同时强化游戏内动漫感表现，在角色、NPC等对话内容优化方面将更具动漫感，加入动漫声优的声音选拔，搜寻最具动漫声优代表等。

如果将游戏拟人化，那么《疾风之刃》这款游戏应该是正处于蓬勃成长中的少年阶段，有热血，有激情，有为之不断奋斗的方向。当然，成长的过程也是不断自我调整、自我超越的过程，游戏可能还存在着些许的不足，而这些点滴不足都将成为这款游戏成长的空间，期待这款游戏能够更加趋于完美。在不久的未来，游戏会获得怎样的优秀的业绩？一起拭目以待吧。


游戏中三大职业之一：刃武者

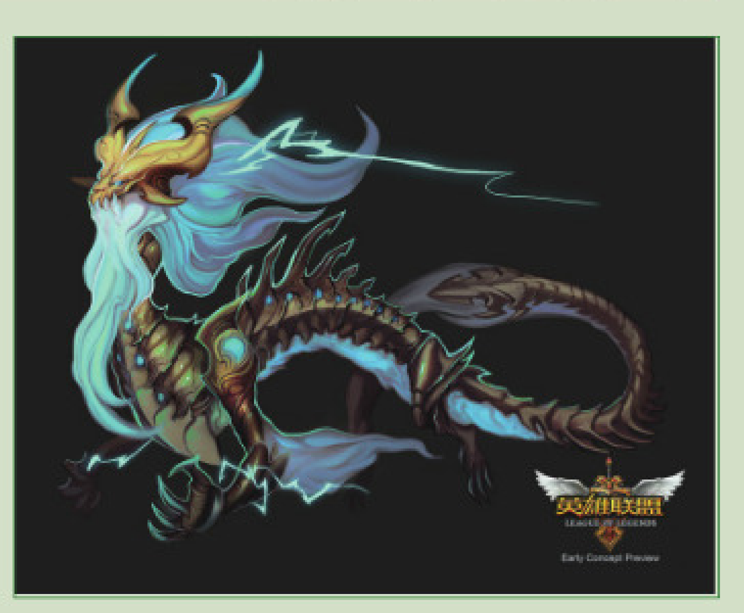




头牌新闻

《英雄联盟》二周年盛典，中国龙“敖兴”掀风云

■本刊记者 海参崴渔夫



2013年9月7日至8日，《英雄联盟》二周年狂欢盛典在上海风云电竞馆召开。除发布全新年度品牌主题“英雄，去超越”外，腾讯互动娱乐发行线助理总经理杨明还正式向现场媒体及玩家公布了《英雄联盟》的最近研发计划——全新中国龙英雄“敖兴”。作为《英雄联盟》一年一度的玩家盛会，主办方腾讯游戏每年都精心筹备各种精彩内容。活动首日全新年度品牌主题“英雄，去超越”发布，著名演员陈赫、体操王子陈一冰、国际知名音乐家朗朗分别用自己的方式诠释了“超越”的精神内涵，同时，陈赫也借《英雄联盟》二周年庆典，正式公布自己月内与相恋13年的女友完婚的喜讯。

本次盛典首次与全球Season3中国之队选拔赛结合，从职业联赛春季赛、夏季赛脱颖而出的4支国内顶尖战队角逐两个名额。最终，皇族和OMG战队胜出，获得了在洛杉矶与其他12支世界顶尖强队展开对决、争夺高达100万美元冠军奖金的机会。此外7日晚上主办方还特地安排了一场别开生面的明星表演赛，经过50分钟的激烈较量，陈赫带领薛之谦、朱桢等力克体育明星队，搭配TGA STAR幽默的解说，全场呐喊声、笑声不断。

本次“敖兴”的早期概念图与角色设计理念均为全球首发。“敖”是中国神话中龙族的姓氏，“兴”代表繁荣。据介绍，它既可以为盟友撒下象征好运的甘露，也能向敌人喷吐散播毁灭的风暴。

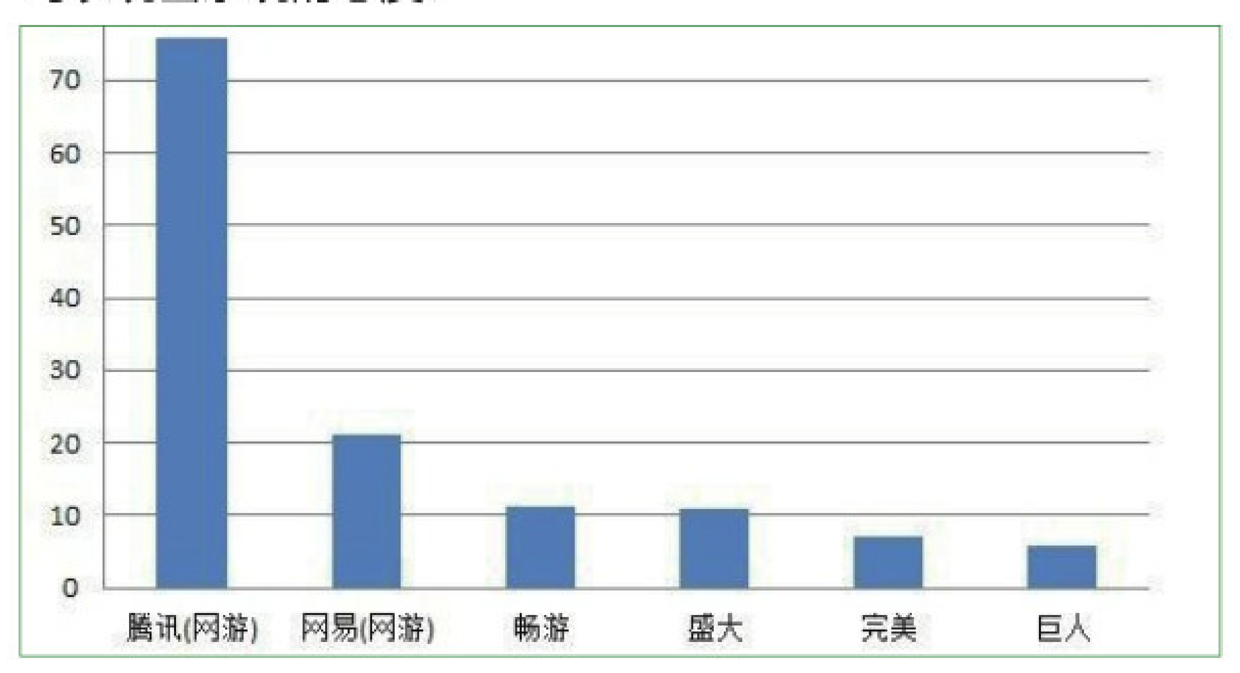
从2012年9月开始，《英雄联盟》的周年庆典就作为传统被固定下来，同时它还是每年10月举行的全球冠军赛总决赛的预热和前奏，集中发布年度最重磅的产品信息。这是行业中目前唯一一个由单款产品独立举办的大型线下盛会。P

晶合热点

网游6巨头公布Q2财报 整体增长不足3%

截至8月底，国内6家主流网游企业（腾讯、网易、畅游、盛大、完美、巨人）已先后公布今年第二季度财报。数据显示，6巨头的网游收入曲线均呈放缓态势，受包括腾讯在内多家公司的影响，6巨头Q2整体营收环比增长不足3%。其中，腾讯网游业务收入75.9亿元排名第一，网易收入约21亿元排第二，畅游继续压过盛大位列第三，6家公司Q2收入总和超过132亿元。

各巨头在财报分析师会议上均表达了移动游戏市场的扩张给传统游戏业务带来压力，同时各巨头在移动业务上的布局也使成本支出增长。不过对整个游戏市场的前景，各巨头均表现出乐观的态度。



Crytek发布全新CRYENGINE引擎

2013年8月19日，Crytek发布全新的CRYENGINE，预示着旗下高端引擎技术进入一个新的时代。新引擎发布同时，配套的技术支持服务也得到大幅度升级，以确保所有商业授权用户能始终与最新技术保持同步。全新的CRYENGINE引擎最大的更新就是全面支持当前及下一世代的主机平台（XBOX ONE、PS4、WiiU），同时包括对PC平台的更新。此外，Crytek旗下免费的CRYENGINE SDK引擎也迎来相应的更新，带给非商业用户更多新功能，帮助他们创造画面质量能与《孤岛危机3》相媲美的游戏产品。

蓝港获《十万个冷笑话》等多款动漫游戏改编权

8月底，游戏开发商蓝港宣布与原创漫画平台“有妖气原创漫画梦工厂”展开合作，现已取得包括《十万个冷笑话》在内的多款国产动漫作品的游戏改编权。蓝港表示，联手有妖气是由于相对日系动漫，国产动漫作品具有题材本土化的优势。在没有广告宣传的前提下，《十万个冷笑话》等作品依然能短时间内积累大量的受众。这种品牌自传播行为的成本低，同时体现出了作品的良好口碑。今年是动漫改编游戏版权费用水涨船高的一年，随着腾讯拿下日式高人气动漫改编权之后，各家厂商纷纷圈地为自己的游戏产品储备题材版权库。



头牌新闻

完美世界召开页游战略发布会，ARC平台发力在即

■本刊记者 海参崴渔夫

8月28日，完美世界联合360游戏、Unity Technology Ltd，在北京朝阳区奥林匹克中心召开2013年完美世界页游战略发布会。完美世界CEO萧泓、完美世界亚洲区首席发行官竺琦、奇虎360游戏中心总经理郭海滨、Unity大中华区负责人符国新等出席了此次战略启动仪式。



完美世界萧泓（中）、Unity付国新（左二）、360郭海滨（右二）及“梦之声”学员在发布会现场

会上，完美世界CEO萧泓解读了当前页游行业的发展趋势，并表示出完美在页游领域创新的决心。随后发布会上公布了完美世界全新的3D次世代页游产品蓝图，以及全球ARC标准化网游发布平台。360游戏中心将独家首发和全面植入ARC平台此后推出的精品页游。

全球ARC标准化网游发行平台将遵循游戏产品接入标准、国际化多语言标准、账号价值流通标准、数据采集分析标准向国内玩的玩家和平台伙伴开放。完美世界同时展示了首批开放的页游产品，包括《TOUCH炫舞》《冰火破坏神》《Project Racing》等。完美世界已经与美国Unity达成战略合作，目前已经有多款3D产品进入公司的黑盒测试阶段。其中3D舞蹈游戏《TOUCH炫舞》在大规模推广测试服就已经爆满，而暗黑式ARPG《冰火破坏神》更是获得Unity3D中国首届游戏创意设计大赛冠军。《中国梦之声》全国总冠军李祥祥、陆敏雪、李立宇、罗熙杰等在现场进行了才艺表演，他们在粉丝的欢呼声中宣布代言ARC平台。发布会最后，完美世界、360游戏中、Unity三方共同开启了合作仪式。P

晶合新作

延续经典《新流星搜剑录》8月正式曝光

8月，空中网在北京举行了《新流星搜剑录》全球首发“品剑会”。游戏于8月18日开启首次封测。本次测试加入了全新的音效，使用了全新的登录界面，并修改了一些兵器招式使其攻击更为流畅。除了最为核心的战斗体系外，在画面、动作、特效等方面全部做了更新。由于游戏的特殊操作性，此次“品剑会”特选择了来自丹麦的专业游戏装备领军品牌SteelSeries（赛睿）作为唯一品牌赞助商，为“新流星”提供优质的键鼠设备。



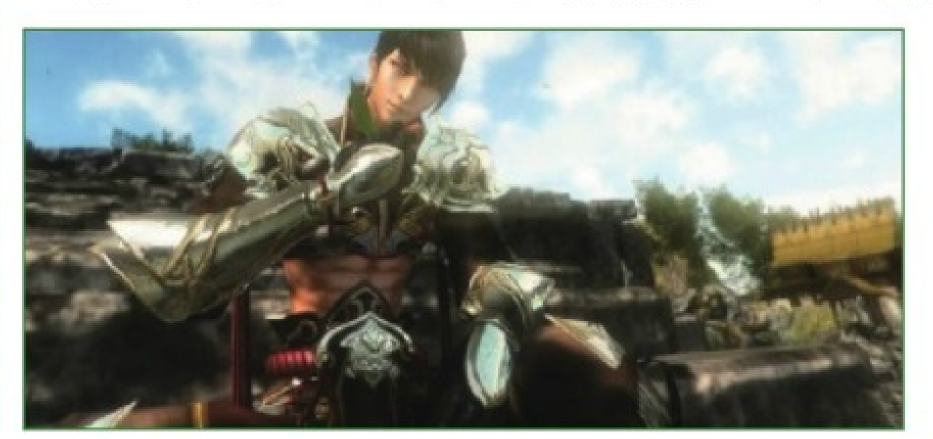
光荣经典《信长之野望——创造》预定年底发售

光荣特库摩于8月底公布了《信长之野望——创造》的大量游戏画面，并且公布了本作PC版的配置要求。系列最新作发售日确定为2013年11月14日，平台为PS3/PC双平台，价格为PS3版8800日元，PC版9800日元。此外光荣还将发售限定版《信长之野望——创造 30周年纪念TREASURE BOX》，内容包括原声CD、特制武将卡、武将艺术设定图、攻略资料、特制织田信长CG下载码等豪华内容。PC版的配置要求奔腾4以上处理器，1G以上内存，5GB空余空间，对应DX9.0C，显存至少128MB以上显卡。



国产单机新作《御天降魔传》官方视频曝光

国产单机游戏在今秋又添新成员。由天津艺龙科技原创开发的ACT单机游戏《御天降魔传》在8月底连续放出游戏视频与截图介绍。游戏故事背景设定在架空的中国古代，将一改国产传统单机的回合制模式，以动作连招和各种技能的搭配为主要卖点。此次视频为玩家展示了游戏里的战斗系统，包括连击、挑飞等。游戏画面华丽，3D渲染效果逼真，受到动作游戏玩家的关注。游戏预计于今年秋天推出试玩，最早将于2013年底上市。



晶合快评

水龙头的逻辑

■晶合实验室 生铁

因为出差的原因，去过美国很多次，也住过各种不同的旅馆。有一个生活细节一直沉淀在心底，现在觉得可以拿出来聊一下。这个细节是什么呢？就是水龙头。

如图1所示，大家看到，这是一个很普通的抬杆式的水龙头。这种水龙头是为了有一点洁癖的人设计的。当你手上抹好肥皂后，你用手指或者手背轻轻向上一拨把手，水就流出来了。在公共场合，这样的水龙头最大限度降低了你的手和水龙头的接触面积。但是在美国，我见到了这样的水龙头——好端端的摇杆，需要你横向向左或者向右拧，才能出水——如果用人的脖子做一个不恰当的比喻的话，这种摇杆原本应是低头关水，抬头出水，现在呢，变成了落枕姿势才能出水。

如图2，这是我见过的一个洗澡间的水龙头。你看着它，你是不是觉得，按照通常的逻辑，它应该是扳手向左顺时针转出热水，向右逆时针转出凉水？但事实告诉你，你错了。水龙头不能向右拧，只能向左边顺时针拧。最初它出的是凉水，纯粹的凉水。继续向左拧，它开始出热水。这就存在一个问题。你在给头上抹洗发水或者给身上涂抹浴液的时候，必须把这个水龙头一直逆时针拧到关闭，这个过程里，你的身体也免不了被冷水激一下。然后，当你涂好了浴液或者洗发水之后，如果你还能睁开眼睛的话，你得重新顺时针用力拧这个水龙头，然后你先感受到纯粹凉水的冲击感，之后才是热水——但愿被肥皂泡糊住眼睛的环保主义者们没有把水龙头拧过头，让70摄氏度开水直接浇到他们身上。

如图3，这种水龙头，我想大家应该也经常见到吧？它的龙头把手像一大块水晶，上面都是切割的凹槽，拧起来很方便，出水也很稳妥。装修比较豪华的家庭或者宾馆，会见到这样的水龙头。可是，还是在美国的一家旅馆，我在房间的卫生间的洗手池见到一个这样的水龙头——上面同样有很多菱形的凸起和凹槽，看起来很好旋转的样子。但是，这个水龙头，它转不了，它是用来拔的！使劲向上一拔，不慎拔到了头，水流猛地从水管里喷出来，从洗手池反溅出来，把你风尘仆仆的上衣弄湿了一大块……

关于厨卫设施，类似的一些好玩的事情还有很多，比如有一间旅馆的洗浴水龙头，你不知道怎么把水流从下面给浴池蓄水的水龙头转换到淋浴用的喷头上去。而转换开关则就在水龙头的出水口那里，你要用水向上拍一下水龙头的出水口，它才会闭嘴，转而由淋浴喷头继续为你服务。

总之，从这些小小的细节，你可以发现，这个世界上的思维方式，并非只有一种。这样的例子在IT界也非常多见啊。如果你从一开始就用的是Windows操作系统，那么你第一次用苹果MAC操作系统时，就会觉得好奇怪。玩惯了日系游戏的人，初次玩美系游戏，操作的细节上也会觉得有点不适应。而你想想《铁血联盟》的战略界面，我觉得如果没有人引导的话，它真的堪称世界最劣游戏操作界面。


沉默的搜寻者生铁

有些你认为理所当然的逻辑思路，其实也就是一种习惯而已。说道习惯，我对对人们惯常使用的很多词汇，往往感到厌倦。这些词用起来不过脑子，却表达了很清晰的势力观念。比如，我就十分不喜欢“博大精深”这个词。

我觉得喜欢用这个词来描述一样东西的人（比如京剧啊、中国文字、书法啊），他可能也就知道这一样东西的某些讲究和丰富性（而且我也怀疑说这词的人他是否真的知道这些！），却全然不知道这个世界上其他东西的丰富之甚，更不知道这个世界的很多东西其实是相通的。我会了这个，你用那个是蒙不了我的！

随便举个小例子吧——比如玩玩具的人，比如玩变形金刚的，他不会说变形金刚这个系列玩具多么博大精深。因为他知道芭比也很博大精深，乐高更博大精深，车模界更博大精深。这类词用多了，它表达的无非就是“多”和“丰富”这么贫乏的概念。但是一个“博大精深”，却能使说这个词的人，瞬间被归纳到他所描述的东西的系统里，颇有安全感，颇提高自己的位置——哪怕只有那么一会儿。

写了这么多，还没有写到和游戏有关的话题。前些天，我抽空尝试了一下《植物大战僵尸2》。我不喜欢。内购的事另说，神经病邻居性格全无，旧货车拟人化莫名奇妙，剧情和时空旅行非常无聊。所有细节（包括音效）都成为一代相同元素的庸俗Suck丧失灵魂版。制作组的每个选择都是错的。海盗、金字塔、雪人宝盒……一切都在撕裂游戏原本的节奏。玩《植物大战僵尸》的人谁会在乎这些？反之，《不义联盟——我们心中的神》则是一款内容模式都不错的游戏。它也是制作最新一款《真人快打9》的团队所出品的。

漫画作者：suns

相比往年，今年国产单机游戏呈现井喷之势，这到底是单机复兴的信号，还是一场炒作的虚火，国产单机游戏何日才能摆脱盗版的阴影？这些问题都值得探讨。

单机，我们正在路上
——平台、渠道与国产单机的复兴

■北京 一丝blue



8月29日，一款名不见经传的小制作独立游戏《游戏开发大亨》（Game Dev Tycoon）悄然登陆Steam平台。这款以游戏开发为主题的模拟经营游戏最为特别的设定在于，如果玩家使用破解版进行游戏，玩家在游戏中开办的游戏开发公司会受到“盗版”的侵袭，游戏中的“盗版”会慢慢蚕食玩家游戏公司的利润，直到玩家开办的公司完全失去利润，因入不敷出而破产。

《游戏开发大亨》利用这样一种特别的方式将盗版对游戏开发商的损害直观地呈现在玩家眼前，的确比道德说教与法律威吓更为直观生动。

事实上，作为中国玩家，对盗版的感触也许比国外更深。中国的游戏市场发展到现在变成以网游为主导，盗版“功不可没”。不过今年形势似乎有些不同，曾经淡出中国玩家视野的单机游戏借国产“三剑”的刀光剑气重出江湖，在“三剑”的带动下出现了一批单机新作。如进军Steam平台的《雨血前传——蜃楼》，依托网络小说改编的《凡人修仙传单机版》，从展会同人游戏走向商业化的《永夜幻想曲》以及通过Unity新兴引擎开发制作的《御天降魔传》等等。突然涌现的国产单机让玩家目不暇接的同时，不由让人产生单机复兴已是万事俱备只欠东风的感觉。然而事实到底是否如此乐观，却需要打个问号。首当其冲的盗版问题就依然是困扰国产单机的一道坎。

粉丝经济对抗盗版

今年让国人备受鼓舞的无疑是国产“三剑”同台争辉的盛况，“三剑”的成功让很多人觉得国产单机已经解决了困扰中国多年的盗版问题。但仔细分析“三剑”的成功就不难发现，这种成功并不是单机市场成熟的表现，很难被复制。

比如“仙剑”系列的复兴，首先是国内两部“仙剑”系列电视剧的播出积累人气，其次是“仙剑”新作与百游这样的网游运营商合作，利用网游渠道对



Mobage等社交游戏平台上拥有大量粉丝向游戏

游戏进行宣传推广，最后“仙剑”官方还要与国内主流的单机破解下载论坛达成合作，以分成的方式销售游戏。缺了以上任何一点，“仙剑”恐怕都很难达到现在的成功。今年的《轩辕剑6》在各方面都与“仙剑”当年如出一辙。论电视剧，去年播出的《轩辕剑天之痕》成为暑假最热的话题，为《轩辕剑6》积累了人气；论运营商，畅游在网游运营方面的经验比百游更为丰富；论网络合作，《轩辕剑6》的合作范围也进一步扩大，大型淘宝网店甚至一些以网游为主的门户网站都参与到销售中来。可以说这就是中国市场现在的规则，这些看似并无联系的内容事实上却有一条暗线串在一起，那就是“粉丝经济”。

所谓粉丝经济，按照教科书上讲的，就是“品牌效应”“用户忠诚度”“口碑营销”等一系列概念整合之后的产物。事实上盗版问题并非只存在于中国，包括发达国家在内的各国游戏产业都受到盗版的困扰。在游戏圈中最早开始利用粉丝经济并有效削弱盗版影响力的当属日本。

关于日本游戏的粉丝化现象已有许多文章讨论过，在此仅引用几个排名数据就能让我们对此有一个直观的了解。比如在Fami通公布的日本2013年上半年电子游戏总销量中，《刀剑神域——无限时刻》以近20万的总销量成为PSP平台上半年最畅销游戏。这款改编自同名动漫的游戏本身并无创意的系统或者优秀的玩法，但就是这样一款游戏性平平的粉丝向作品却可以轻松成为上半年最畅销游戏，可见粉丝经济在日本的影响力。这种影响力并不仅仅表现在掌机游戏上，在其它平台上同样如此。比如在日本手游平台Mobage上排名靠前的几乎都是《海贼王》《偶像大师》《高达》等拥有众多粉丝的ACG改编作品，此类游戏的用户付费率也是其它游戏的5倍以上。除非遇到《智龙迷城》这样拥有独特玩法作为核心竞争力的游戏产品，否则霸占人气榜前几位的尽皆为粉丝向作品。

相比传统商业模式，粉丝经济的优势是非常明显的：品牌效应出现后衍生产品开发成本小风险低，产业链互相配合“有钱大家赚风险大家扛”，聚拢粉丝后品牌生命周期更长等等。其中最为重要的是粉丝经济对盗版的天然屏蔽作用。作为某个品牌的粉丝，购买其非官方的盗版产品往往被视为对品牌的“背叛”，是身为粉丝所不齿的行为。所以在粉丝经济影响下的消费群体会自发主动地购买正版。在狂热的粉丝经济面前，盗版哪怕是一分钱不要的白送，也变得没有吸引力。

回看国内几款单机游戏，现在都有向粉丝经济模式发展的趋势，其中步子迈得最大的莫过于“古剑”系列。在其它游戏品牌还在扭扭捏捏时候，“古剑”已经一把抛开传统游戏营销观念的束缚，走上粉丝营销的道路。它充分利用网络新媒体的优势、深耕网络社群、聚拢粉丝群体。虽然在一开始受到多方非议，但“古剑”系列在短短几年里能够达到如今与“仙剑”“轩辕剑”分庭抗礼的人气，粉丝经济功不可没。

通过“古剑”的例子可以看到，粉丝经济要取得成功需要有3个前提条件：要有足够大的用户基数、要把分散的粉丝群集中起来、要建立信息壁垒。在日韩，用户基数是通过产业链上下流各媒体合作共同培养的（纸质媒体的漫画与小说、电视媒体的动画与影视节目、互动媒体的单机游戏与社交游戏）。国内的粉丝经济基本上也遵循这样的发展轨迹。从今年“三剑”在市场上的表现，尤其是游戏豪华版出货比例的进一步提高可以看出，粉丝经济正在发挥越来越大的力量。诸如“古剑”还会在游戏发售之后推出“音乐CD”“设定集”“画集”等周边产品，可以说是将游戏边际利益最大化的商业运作。除“三剑”之外，利用粉丝经济取得成功的最好案例就是《英雄传说》系列。百游代理的《英雄传说7——零之轨迹》在民间破解与汉化已推出的情况下，依然能在国内达到近10万套的销量（其PSP日版首周销量也不过8万套），有很大一部分靠的是粉丝的支持，许多玩家早已通关游戏，将实体版买回家只为收藏，粉丝经济的力量由此可见一斑。

盗版问题一直都困扰着国产单机，“三剑”以粉丝经济的方式缓解了盗版的压力，但依然需要与破解网站建立良好的公关关系。

“运营为王”主导大作

除了合理利用粉丝经济对抗盗版之外，借助网游运营商的力量以网游营销模式对单机游戏进行推广也是“三剑”得以成功的重要一环。网游营销的一大特点就是高成本大投入。市面上许多网游号称月流水达到上千万，其实都是通过高额的营销成本“烧钱烧出来的”。“三剑”的成功表明，网游营销模式用在单机游戏身上同样能够取得良好效果。事实上对网游厂商来说，它的营销能否成功更多的时候不是取决于游戏产品的质量，而是取决于厂商手中握有何种渠道资源。只要资源投入足量营销方向正确，不管是单机还是别的游戏类型都能取得成功。比如盛大在今年7月以营销网游的方式对手机游戏《百万亚瑟王》进行营销推广取得了良好的推广效果。虽然许多人对一款手游动用千万级的营销费用到底值不值依然存在争议，但盛大的例子至少说明网游营销方式的威力足以让任意一款游戏“火一把”。对不少以运营商起家的网游厂商来说，运营为王的理念依然根深蒂固。

不过也有人担心，如果让运营为王的理念成为未来单机市场的主流，结果会不会变成一款烂作只要通过“脑白金”式的宣传轰炸就能够大卖。在营销力度不对等的情况下，单机游戏卖得好很可能是因为宣传力度大，却并不一定说明游戏品质优秀。在运营为王的指导下，销量本身已经很难准确代表一款游戏素质的优劣。从长远来看，这并不是好事。网游厂商现在纷纷重拾精品路线，单机游戏实在不该重蹈覆辙。

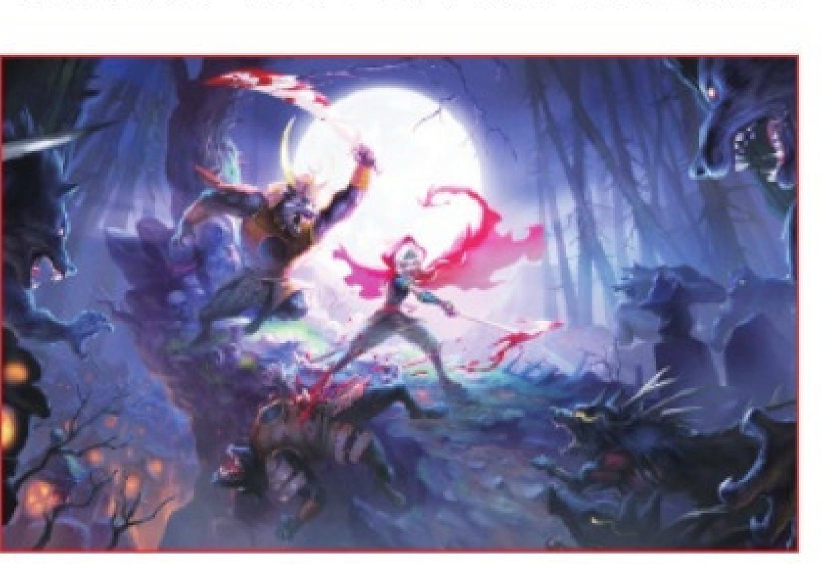
单机复兴需要一个平台

通过以上的讨论不难看出，能够被当作“网游”对待的单机游戏只能是少数。网游厂商不可能对所有单机游戏都进行如此高成本的营销推广。事实上“三剑”在单机推出之后相继提出了网游计划，可以将其看作是以单机赚吆喝聚拢人气以网游赚钱的营销策略。用户基数越大，市场潜力也就越大，而用户中粉丝的比例则决定了未来网游中用户留存率与付费比例。从这一点来看，国内各代理厂商今年对单机所表现出的热情似乎醉翁之意不在酒，未来的网游计划才是它们的重头，而单机则是聚拢粉丝的一个手段。

退一步说，在高额的营销成本压力下，“三剑”到底是否挣钱也不好说。而且由于国情的原因，单机游戏还必须各方打理才能拥有良好的销售环境，代理商需要打通网上网下各个环节。面对盗版，粉丝经济毕竟只能解一时之痛，面对各类破解网站，国产单机基本是以英雄断臂的惨烈方式才勉强博得一线生机。依然以百游的《英雄传说》为例，其2011年发售PC版“零之轨迹”发布一年后网上才流出破解版，有力地保证了游戏销量，而其于今年3月发售的PC版“碧之轨迹”在游戏上市一个月内网上就出现了破解版，导致百游直到如今都没有公布销量，可见盗版对单机游戏的影响依然很大。对代理商来说，“有钱大家赚”才能顾及到所有利益集团。然而对于那些知名度并不高的单机游戏来说，如果游戏本身没有网游化的可能，恐怕就很难被网游厂商相中。回想年初的《雨血》以及《永夜幻想曲》等单机游戏都不适合走“三剑”的道路。小众游戏傍上网游运营商这样的机会实在可遇不可求，没有宣传推广就没有销量，就更谈不上寻找资本层面的投资方了。

许多单机开发商无法在国内找到突破口，只得将目光转向国外。如之前

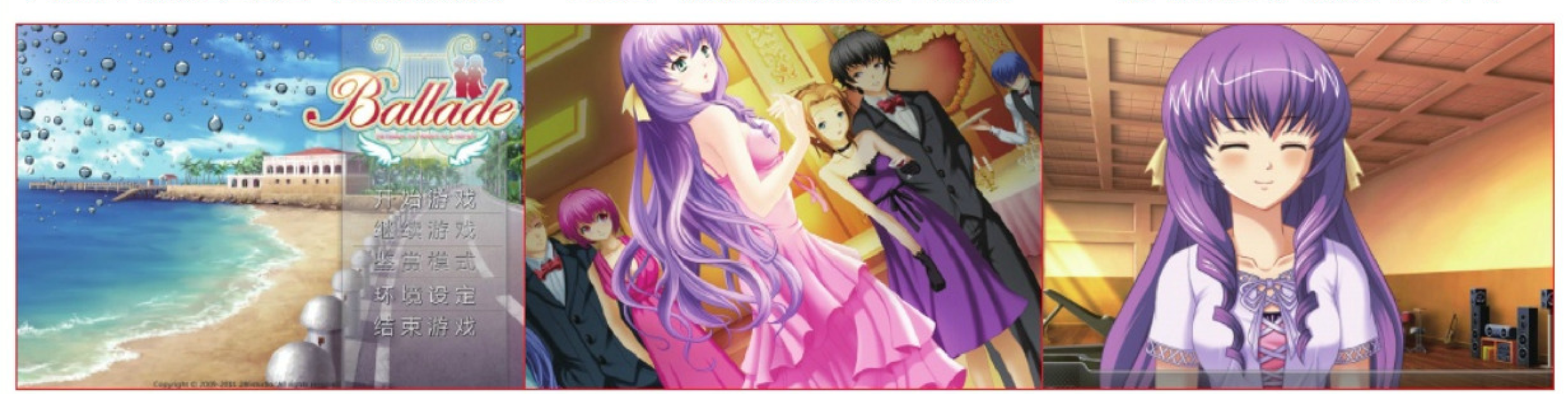
《古剑奇谭》官方资料设定集售价48元人民币，价格甚至超过一套数字版游戏



“麻辣马”独立制作的《愤怒的小红帽》其实是一款拥有网游元素的单机游戏



去年的电视剧《轩辕剑天之痕》为今年的《轩辕剑6》积累了不少人气



《叙事曲》是一款由国人制作的文字冒险游戏，发行于iOS平台

以《爱丽丝——疯狂回归》而为国人所知的“麻辣马”工作室虽然设在上海，却至今没有在国内推出过一款游戏，倒是去年借助Kickstarter平台筹资制作了游戏《愤怒的小红帽》，于2013年在北美推出。今年初由灵游坊推出的《雨血前传——蜃楼》也于今年6月推出登陆Steam平台的计划。而去年的《风卷残云》更同时登陆Steam与Origin两个游戏平台，号称是首款登陆这两个平台的国产游戏。

可以看到，国产开发商不论游戏是否在国内首发，只要有机会都会将手中的游戏发布到国外的平台上去。我们相信这并不是国产开发商崇洋媚外，而实在是由于国内缺乏如Steam这样有影响力的发行推广平台。在如今网游称霸的环境下，国产单机一直处于“绕树三匝无枝可依”的窘境。如果指望不上国内的网游运营商，就只能借助国外的游戏平台推广自己的产品，甚至已经到了饥不择食的地步。比如当年苹果iOS平台携App商店进入国内之后，就有许多小型团队在这个移动平台上尝试过创作游戏。虽然移动平台的游戏售价不可能有多高，受软硬件限制也不可能做出旷世大作，但iOS平台却无疑给心怀单机梦的国产开发者一个放飞梦想的舞台。比如有一款名为《叙事曲》的文字冒险游戏就完全由国人开发制作（该作于2011年登陆iOS平台）。事实上这款游戏没有任何的战斗系统，更接近于电子视角小说。据制作方286工作室介绍，游戏以Cocos2D图像引擎制作，开发团队只有3个人，花费3年时间完成，即使如此制作成本也达到30万元人民币。“根本没想过回本，只是为了完成一个梦想。”回顾过去，制作人不无感慨地回答。当问及为何没有推出PC版时，制作人无奈地表示没有渠道，当年他们是以悬赏一台iTouch4为条件征集同好者将他们iOS平台游戏移植到PC端。后来幸得有人接手，游戏才有了PC版，当然这个PC版相当于盗版。

国人开发游戏，却需要通过iOS平台发布，再绕回到国内市场，这对单机市场而言的确是一种讽刺。但这也从一个侧面反映出国产单机非常需要一个发布平台或渠道。随着ACG文化进一步渗透进入国内，这两年一些独立游戏找到了聚拢同好发布作品的新渠道，那就是各类游戏动漫展会。仅以今年7月在上海举办的第9届中国国际动漫游戏博览会（CCG）数据为例。与注重商务性B2B与B2C的ChinaJoy不同，CCG特设C2C交易区，在为期5天的展会里，参展总人次近50万（今年CJ参展人数为20万），展会现场交易总金额突破18亿元，其中现场零售交易额超过3500万元。这其中的所谓现场零售交易就是各类游戏动漫爱好者在展会上自己摆摊贩卖各类周边、同人作品的交易额，原创游戏便是其中之一。除上海外，在北京、广州与成都等地每年都有数十场同类性质的展会召开，展会游戏蕴含的市场潜力可谓相当大。据了解，许多游戏都尝试过在展会上推广销售。《永夜幻想曲》《面包房少女》《忘却的战场》等单机游戏都尝试过上展会“赶集”。

如果运营为王的网游营销理念入侵单机，不由让人担心未来的单机会沦为如今的网游，变成严重同质化的快餐。

然而，由于如今各类展会的内容庞杂，摊位产品良莠不齐，游戏常被淹没在各式各样的同人产品之中，往往卖不了太多。据一位参加成都Comiday11展会的摊主介绍：“（游戏）基本都是网上有所了解的人特意过来买的，路过看看直接买的人很少……游戏能卖出10套已经算成绩不错。”可见展会经济虽然总量很大，但对单独的游戏而言却意义不大，如此小的销量无法进行有规模的商业化运作。所以许多展会游戏在参展之后尝试将商品放到淘宝网店上进行销售。甚至出现了与时俱进的数字版激活码网购。比如今年的《面包房少女》就尝试在淘宝发行数字版直接销售激活码。淘宝平台的确让展会游戏找到了非常好的突破口，既有利于开发者利用



“碧之轨迹”PC版发售月余即被破解，严重影响了游戏的销量



据非官方猜测，盛大《百万亚瑟王》营销投入高达5000万人民币

展会游戏虽然拥有巨大的潜在市场，但游走在灰色地带没有一个正式名分依然困扰着游戏走向商业化。

自媒体宣传，也解决了支付问题。这些小众游戏本来面向的受众就非常明确，开发者只需针对特定人群进行自媒体营销便足以达到宣传效果。然而淘宝网店的销售模式并没有改变展会游戏的本质。此类游戏依然面临非正规出版物、是否缴纳税费等一系列问题，仍然处于产业的灰色地带。要想让展会游戏走向常态，还是需要为他们寻找一条转正的道路。

在这方面，66RPG等独立游戏论坛首先进行了尝试。比如今年的《永夜幻想曲》便是通过66RPG所属的六趣科技代理与发售，由同人游戏变成正规出版物。一直以来66RPG都致力于为优秀同人游戏寻找“转正”的机会，以正版形式发行游戏。“永夜”已不是66RPG成功发行的第一款作品，此前已有《格斗纹章》《姜太公的小岛》等多款游戏成功发行。66RPG推出的橙光游戏平台也吸引了许多原创游戏爱好者的入驻。

66RPG的尝试很有意义，但由于其商业化的前提是游戏需要使用“RPG制作大师”作为开发平台，存在一定的局限。如《雨血》第一部作品使用“RPG制作大师”开发，便与66RPG进行了深入合作，但当《雨血》系列正式商业化、引擎更换为Unity之后，游戏便不再在66RPG平台上发布。事实上今年发布的多款国产单机游戏皆为Unity系引擎制作，从年初的《雨血前传——蜃楼》到尚未发售的《御天降魔传》。虽然没有官方证据表明这是Unity为推广自己的引擎而给予单机开发者的支持，但Unity的确是一款“麻雀虽小五脏俱全”的多功能引擎，很适合创业者选用。近年来Unity在世界各地巡回举办开发者大会，开展各类原创游戏评选以推广旗下引擎。如在今年9月举行的温哥华Unite 2013开发者大会上就有宇峻奥丁的《魔导英雄传》等多款国产Unity引擎游戏获得提名。就如同66RPG对使用“RPG制作大师”开发的游戏提供支持一样，也许在时机成熟的时候，Unity也会向开发者提供进一步的支持甚至为开发商寻找商业机会也未可知，但这家国外引擎厂商对中国单机的支持终归是有限的，Unity引擎大放异彩的舞台更多集中在页游与手游领域。国产单机依然得自己寻找出路。

平台之路漫漫，心怀梦想求索

今年流行言必称元年。“手游元年”“云存储元年”，2013年已经被冠以许多元年称号。实际上我们还可以再加上一个“单机复兴元年”。今年国产单机无论是从总体数量、题材类型还是游戏综合素质上都迎来了复苏。但复苏只是一个开始，对于心怀单机梦想的创业者来说，国产单机的前路依然是一片未知，只能摸着石头过河。淘宝网购虽然解决了游戏发售渠道问题，但终究是权宜之计；展会游戏能够汇聚同好，但终究无法形成规模之势。国产单机需要一个类似Steam或者是Origin的数字发行平台。许多先驱者在这方面作出了尝试，从育碧的“Uplay中国”到中电博亚的杉果游戏。从娱乐通到百游，再到游侠3DM的淘宝网店，每一家企业或媒体都尽力利用自身的资源优势在尝试，照搬Steam并不一定能够适应中国国情，但没有平台支持，国产游戏就只能各自为战，很难形成声势，很难抵挡盗版的侵袭，结果便是人才资源流向国外平台，想必这是每个单机玩家都不愿意看到的结果。

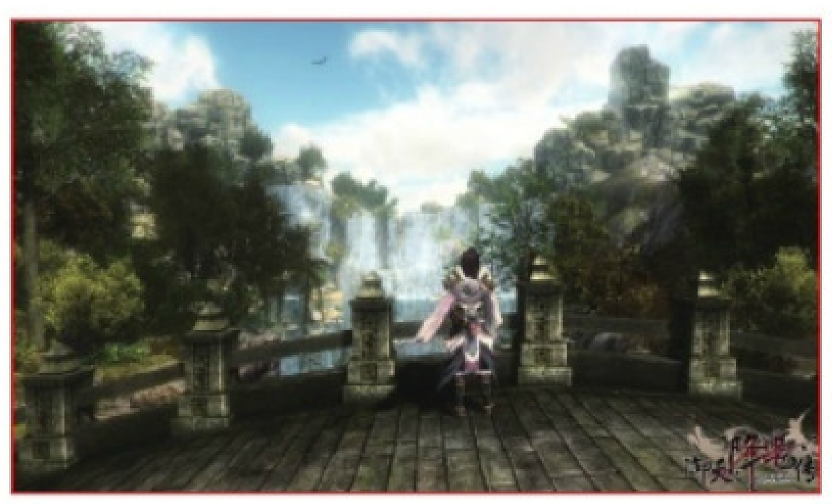
本文的最后是对今年刚刚上线的又一个新兴平台——17173旗下“打酱游”平台的介绍与采访。随着17173的加入，国内单机游戏数字发行平台又增加了一个。在这个创业求索期，没人知道哪一种数字发行平台模式最适合中国国情，多一个平台就是多一种可能性。《大众软件》此前已对杉果平台作过介绍，这一次就让我们通过采访对这个新兴的“打酱游”平台作一番了解吧。







PSP游戏《刀剑神域——无限时刻》本身并无特别亮点却依靠粉丝的力量大卖





使用Unity引擎制作的《御天降魔传》画面不输给任何国产单机游戏

何为“打酱游”平台



“打酱游”平台是由是游戏第一门户17173旗下开发的一个正版单机游戏数字发行平台。玩家不仅可以通过“打酱游”购买和下载正版单机游戏，还可以利用“打酱游”本身的搜索功能和评论功能了解游戏内容，以便在正式购买游戏时对游戏有全面的了解。随着后续版本的推出，平台还计划推出社交和即时通讯等功能，让玩家在平台内实现自由沟通交流。

“打酱游”平台自2013年5月上线，现在处于“封测”阶段。平台首先接入的是大宇的两款经典游戏《仙剑奇侠传5》和《仙剑奇侠传5前传》。据悉“仙剑”系列的其它几部作品也会陆续添加到系统中。在暑假期间，平台又取得《轩辕剑6》与《古剑奇谭2》的数字版销售许可，成功实现“三剑会师，同台竞技”。

总体而言，现在的“打酱游”平台在架构上与Steam平台有几分相似。这个新兴的平台还处于初创期，它在未来将进化成何种面貌完全取决于平台发展战略与经营理念。《大众软件》此次专程对平台负责人进行了采访。从以下的采访问答中，大家也许可以明了“打酱游”准备将自己打造成怎样的一个平台。

采访内容

问：这个单机游戏平台为什么起了“打酱游”这样一个名字？这个名字有什么特别的涵义吗？

答：“打酱游”意即“打这样的游戏”的谐音。平台目标是向玩家推荐高品质的正版单机游戏。我们产品团队的萌妹子们都狠年轻，定名时一致通过了用时下流行的网络用语——“打酱游”，易打字，也易记牢。不过网友们经常昵称为“打酱油”，我们现在的平台LOGO“酱油鸡”就是这么设计出来的，酱油鸡手上拎着两瓶酱游不知你看出来了没。“打酱游”就要这样玩。

问：面对国内现在并不繁荣的单机市场，“打酱游”为什么依然选择单机游戏作为核心业务？

答：我们相信中国的单机市场依然拥有很大的潜力。虽然单机市场曾经不景气，但是单机玩家的心从来没有死过。我们项目组里许多人都是从小玩单机长大的，其实大家都喜欢单机游戏，但是缺少一个好的交流平台。而“打酱游”就希望给喜欢单机游戏的玩家这样一个平台。

另一方面。现在无论是国内的单机游戏厂商，还是国外的游戏厂商都很希望有一个稳定可靠的数字发行平台。国外游戏厂商很希望找到一个渠道进入中国市场。“打酱游”在商业模式上的定位既能满足国内厂商的需求，也可以与国外厂商合作。我们平台的目标就是实现多方共赢。

问：为什么一定要使用客户端软件？国内玩家是不是更习惯像淘宝那样直接在线购买？

答：游戏和淘宝上买衣服不一样。游戏发售前有前瞻和试玩，发布后有升级补丁和DLC，还有许多游戏有联网对战的内容，一个集成的客户端可以给玩家更好的服务。更重要的是一个平台可以把分散的单机玩家聚拢在一起，玩家不用每天去各种QQ群和论坛穿梭，在平台上就能找到一起玩游戏的朋友。

问：现在平台上的游戏还不多，未来在游戏内容的选择上会有哪些方面的布局？会在平台上推出网络游戏吗？

答：一开始主要引入国内比较知名的单机系列。除了今年推出的“三剑”之外，还准备把“仙剑”系列和“轩辕剑”系列的历代正版补上来。另外也有意将早年的经典单机游戏数字化之后放到平台上，像娱乐通早年代理的《英雄传说》“卡卡布三部曲”、《伊苏》等作品，还有其它一些国产经典。在国外游戏方面，平台现在主要关注近期发布的大作，正在和EA、育碧、SE、2KGAMES等公司接触，目标是第一时间将国外大作引入国内，做到正版汉化，同步发售。

至于网络游戏，那要看到时候平台用户有没有这个需求了。平台最终的宗旨就是满足用户的需求，为用户创造快乐。

问：对个人创作的独立游戏与同人游戏，平台持何种态度？在未来是否会推出针对独立游戏的扶持项目？

答：对独立游戏的支持这一点在我们平台项目设立之初就确定下来了。现在我们的平台就和66RPG等国内独立游戏原创力量建立了良好的合作关系，对优秀的个人作品，我们会利用平台和媒体进行宣传推广，甚至为游戏商业化牵线搭桥。其实我们也非常想看到有创意有想法的作品多多涌现，也不至于办公室里总闹游戏荒没游戏玩（笑）。P









编者按：暑期终于过去了，今年令国产单机游戏爱好者们无比期待的“三剑争锋”也暂时告一段落。看似繁华落尽，不过还远远没到散场之时。接下来的总结和分析，依然是必不可少的。本期先推出的是关于《轩辕剑6》的两篇评论，或许作者的观点不乏严厉之处，但是却不难读出拳拳之心。在后面的杂志中我们还会组织针对另外几款国产单机游戏的评论专题，欢迎投稿，以及来信指正。

火凤向左，野鸡向右
纵论《轩辕剑6》

■山东 剑气冲霄

似乎每一次国产单机新作的发布，都意味着一场腥风血雨的开始，网络上诸方大神纷纷选定自己的阵营，前仆后继地祭出“神作”或“垃圾”之类的论战法宝，以此来彰显自我、打压敌方——没人能记清这场万古长夜般的战役源起于何时，但每个人都知道，这样的骂阵恐怕将无休地延展下去——有游戏的地方，便将有粉和黑。

公元2013年，当世最受瞩目的三款国产单机游戏竟同年问世，使得这种徒费口舌的攻讦复又上升到新的高度。23年前，当甫及弱冠的蔡明宏敲出《轩辕剑》最后一行DOS代码时，他大概无法预见，他将成为国产单机最为主流的游戏形态——仙侠类RPG的开山鼻祖。更令他万万料想不到的是，他一手开创出的仙侠类RPG题材，竟会变得如此热闹，又显得如此惨烈。

作为系列第六部、第十三款单机作品，《凤凌长空千载云》一经问世，同样受到了两极化的评价。我们不妨搁置下程序优化、战斗系统这些暂时性的争议，甚至跳出这款作品本身的窠臼，而以纵向的视角来审视《轩辕剑》整个系列的特点——尤其是亟待修正的问题。毕竟，对于《轩辕剑》以及国产单机游戏而言，建设性的意见，总要比毫无根



由的追捧、抹黑来得更有用处。

如梦往事，诸天浩瀚

时至今日，国产单机游戏堪与外国大作相抗衡的领域，也只有剧情与音乐而已了。作为评价国产RPG是否“经典”的重要指标，剧情是每个玩家都密切关注的焦点。市面上大多数RPG剧本，都工整地遵循“起、承、转、合”结构，大套路基本不变，具体情节力求曲折。以《仙剑奇侠传》系列为例，从“仙剑1”到“仙5前传”，每一款作品的模式均可概括为：初出茅庐、屡逢奇缘、变生肘腋、拯救世界。在每一个环节中，经过市场考量与精心设计，融入轮回、爱情、复仇、剑仙、神魔、救赎等玩家喜闻乐见的元素，便不难开发出一款有功无过的RPG了。这无疑是一种稳健且严谨的设计方案，但其副作用便是许多桥段极易流于俗套。“千年宿命”“三世轮回”“七魂三魄”“红颜薄命”等在上世纪九十年代便用滥了的把戏，至今仍不断予以排列重组，不免有黔驴技穷之嫌。

令人意外的是，《轩辕剑》系列每一部作品的剧本结构，竟然都独树一帜！“轩3”是以游历欧、亚大陆为主线的“空间移位”式结构；《天之痕》是效仿“仙剑”的“起承转合”式结构；《苍之涛》是以琐碎隐晦的伏笔不断积蓄，最后一气爆发的“凤尾”式结构；“轩5”则是随新国家、新伙伴而发展的推进式结构。到了《汉之云》和《云之遥》，笔锋陡然一转，又变成了不断接受长官军令的“任务”式结构。不知是编剧有心避免重复，还是无意为之，至少每一部作品最终都呈现出了与众不同的气质。可这也成为《轩辕剑》饱受争议的主因——从三代开始，《轩辕剑》每出一部作品，必定招致骂声一片。骂过之后，却又总会有一阵怀念与追忆，并渐渐具象为溢美之辞。

《枫之舞》因首度与真实历史相结合，被视为承载信息量过剩，因而输与同期的《仙剑奇侠传》。

《云和山的彼端》因其大胆采用外国人视角，被骂为“东西文化结合的怪胎”。

《天之痕》因效仿“仙剑”一男二女结构，被骂为“滥情戏不是轩辕剑”。

《黑龙舞兮云飞扬》因出现大量诙谐对话，被骂为“喜剧永远成不了经典”。

《苍之涛》因首创颠覆历史的情节设计，被骂为“别有用心的阴谋游戏”。

我们可以看出，至少在“轩5”之前，DOMO小组一直是以先锋的姿态研发每一款《轩辕剑》的，然而其大胆的创想和超前的理念，很容易为大众玩家所误解，甚至排斥。因此，“轩5”之后，《轩辕剑》尽管仍力图保持其特立独行的历史观和文人气质，但在剧本结构和戏剧安排上，却日趋保守起来。

“轩6”的设计思路便属于一次典型的回归。一男两女的模式，拯救世界的套路，以及千年穿越、三世轮回、灭世力量等司空见惯的元素。游戏初期的剧情甚至让人感到似曾相识：先是通过主角随父上山祭祀的序章，迅速定位出故事背景和情节框架（复兴商国），之后或行侠仗义，或屡逢奇遇，先后结交王姬、伽兰多、瑚月、蓉霜等人，踏上了漫游神州之路。联想起毛兽初任主笔的《天之痕》，我们不难找出两者情节上的相似之处：伏魔山上陈辅训斥陈靖仇要复陈灭隋，太山上凤千平教导凤天凌要兴商亡周；奄国近郊击败周国卫兵、结识王姬，黑山镇内消灭隋国卫



▲《轩辕剑》似乎向来伴随着争议与误解



▲大多数国产RPG都严格遵循着“起承转合”结构


▲《轩辕剑6》人气角色——袒胸不露乳的姬克


▲同样是一老一幼汲汲于复辟故国，让人感到似曾相识



▲白王：骚年，我看你骨骼清奇，天赋异禀，拯救世界的重任就落在你肩上了！

队、结交玉儿——无论是场景还是角色都显得惊人的一致。

另外，本作中极受好评的人气BOSS——姬克，其手持长剑所向披靡的形象，也很容易让人联系到《天之痕》中的宇文拓。前者是西周皇室后裔，后者是北周皇室后裔，二人同样出自太师门下，同样拥有一批得力干将（灵天五部和太师府四虎将），同样身负绝世力量，甚至同样列出血腥法阵，行大事不择手段，并最终选择自我放逐之路。

然而，即便遵循了惯常的设计思路，“轩6”仍然呈现出独一无二的剧情模式，这种模式甚至独特到了令人骇然的地步——整个剧情都是在外力推动下，被动地、突兀地、奇妙地展开的。

从1990年至今，中国所有的RPG游戏，其主线剧情皆是设计成由玩家主动开拓的模式。心仪的妹子要靠自己追求，模糊的身世要靠自己探索，失去的记忆要靠自己拾回，惊天的阴谋要靠自己揭示，垂危的世界要靠自己拯救。但凡稍有常识的编剧，都会安排让玩家经受住无数迷宫、怪物、魔王的考验，再步步深入、层层递进，最终抽丝剥茧，水落石出。

反观《轩辕剑六》，其一切情节的进行都显得匪夷所思。每一次主线剧情的推进，似乎与主角的行为并无太多关联，而是要依靠白王——这个莫名其妙从天而降的白发男子来进行讲解和引导。白王第一次现身，称主角天赋异禀不同凡响；第二次现身，称魔气迫近，需要男主角来维护世界和平；接着又说男主角与女二号渊源极深，顺便帮二人回复了记忆；第三次现身，大声疾呼历史的车轮不容倒退，接着将男主角击昏，使男主角拾回童年的记忆；第四次现身，称世界潮流浩浩荡荡，顺之则昌逆之则亡，劝说男主角移民到千余年后的唐国，同女主角共度余生。

换言之，其实游戏中的主角根本什么都不用做，只要乖乖地待在白王身边，静候这位人生导师刷出新的副本任务，整个游戏便能顺利通关。

墨者奔驰，神魔流转

《轩辕剑六》的戏剧不同寻常，其表演戏剧的演员同样不可思议。编剧凭借强大的话语权力，塑造出一批思维模式极端奇异的游戏角色。除了古印度人迦兰多以外，游戏中每个主角的逻辑都是古怪的、神奇的、不可理解的。

与历代偏冷静缜密的男主角类型相比，凤天凌极端偏执的思考方式令人目瞪口呆。只因听说过东海鬼女的传闻，便莫名其妙认定女主角是摄人精魂的女妖；只因在家中后院遇到了素不相识的伽兰多，便无缘无故指认对方是外来的奸细。在凤天凌的眼中，似乎一切陌生人都是需要肉体消灭的对象。即使考虑到凤天凌的年龄只有16岁，这种见了人二话不说操刀就砍的行动方式，还是难以让玩家接受的。毕竟，就算是香港古惑仔电影中的马仔，也不至于凶残到见人杀人见鬼杀鬼。

更使玩家瞠目结舌的是金发赤脚的女主角——瑚月。这位白衣飘飘的柔媚女子甫一登场，便缠定了主角要与他厮守终身，之后琼瑶式的台词层出不穷，且“天凌天凌天凌天凌”如同弹幕一般无限循环。就算瑚月小姐求欢心切，至少也应等感情酝酿好之后再伸魔爪，一上来就张口闭口求姻缘，且又搂又抱如饥似渴，不知成何体统？

姬亭与姜契是一对诡异的官宦贵族。姬亭有一个奇异的癖好，见了男人就要求对方接下自己十箭，并以此作为评判男人好坏的标准。当男主角凤天凌满足了姬亭的欲求后，后者竟毫不迟疑地帮助前者释放了商国的守护凤灵，并顺路砍杀了无数自己国家的兵将。而姜契被塑造成一名比《汉之云》的孙皓还要愚蠢、专横的纨绔子弟，在遭到未婚妻姬亭羞辱之后，竟下令要追杀大周王姬！最后反而被一位16岁的少年纠集了一名印度人、一名少数民族女性、一个狐狸精围攻至死。我们很难想象姜子牙的孙儿智商居然如此令人发指，但一想到姜契的祖母是《封神演义》中“扫把星”马氏，便不难理解其命运何以如此





▲凤天凌不像是商人，也不像是周人，更像是斯巴达人


▲温柔大姐姐主动投怀送抱，这样的事情似乎只有在日本的爱情动作片中才能见到


▲《汉之云》将历史传说与奇幻元素糅合得非常生硬，已不见"轩3""轩4"的灵动之气

NTR了。

最后还要谈谈白王与蓉霜。前者似乎一直在神秘兮兮地耍帅，并不断自说自话透露自己很强，自己是穿越来的，自己在拯救地球，可是直到游戏结尾都没人能搞清楚他究竟是何许人也，可谓深藏功与名。而后者除了傲人的女性生理性征令人印象深刻外，似乎没有什么存在的意义。倘若将霜蓉与古蜀国线完全剥离本游戏，好像也无关痛痒。

值得指出的是，本作的女性角色充分显示出编剧讨好玩家的企图。瑚月是一位大爱无疆、逆来顺受的贤妻良母；姬亭是一位积极主动、白富美怒追高富帅的现代女性。凤天凌几乎什么都没做，便轻易俘获了这两位绝世佳人的芳心。当年陈靖仇好歹要斩河妖、战隋兵、闯龙舟，几经周折，才得以与小雪、玉儿拍拖。瑚月和姬亭却是一上来便倒贴凤天凌，并且死缠烂打无怨无悔。编剧无疑想要满足宅男玩家们YY的美梦，但满足的方式未免过于直截和粗暴。

从历时的角度来看，《轩辕剑》女性形象的变迁过程，是DOMO小组不断向市场妥协的过程。四代的水镜是一位巾帼不让须眉的独立女性；《苍之涛》的车芸是一位外柔内刚、敢于担当的女孩，但人设上已趋向萌化；到了《汉之云》，"女追男、隔重山"的戏路正式展开，女主角横艾利用一切时机表达对男主角的好感，结果居然还追求失败，沦为天界剩女。卢瑟归卢瑟，横艾至少仍保留着自主独立的人格，并非时时事事都服帖皇甫朝云。可"轩6"的瑚月却俨然三从四德样样具备，一切行动以天凌为中心，并且面对情人的误解、侮辱，还能做到和颜悦色低声下气，这样十全十美的小媳妇儿，简直是全天下男人心目中的终极女神。

青史无尽，再论轩辕

吴欣叡笔下的剧本，总偏向于同情边缘化的历史人物，亦即为败者翻案，顺便将名垂千古的胜者拉下神坛。三代抹黑了高仙芝，《苍之涛》贬低了谢安，《汉之云》重塑了诸葛亮，《兰茵篇》甚至连轩辕黄帝也不肯放过。以另类视角来观照历史固然无可厚非，但为何总是近乎叛逆的与传统历史认知作对呢？一直斤斤计较地为历史失败者翻案，不免显得格局太小。如果换一种思路，转而描写那些为历史演进而默默奉献的小人物，是否会显得更明朗开阔一些呢？

不知出于何种想法，《苍之涛》之后的《轩辕剑》，总是一面以居高临下的姿态教育玩家"历史并非史书叙述得那么简单"，一面又极力辩解"我们只是想开发好玩的游戏，无意于深究历史"。这就使得越来越多的玩家对《轩辕剑》的历史观产生质疑、厌恶甚至嘲讽。或许黄帝、姜尚、诸葛亮等人确实没有传说中那么英伟神武，但他们作为一手开创整个时代的历史伟人，至少具备超越常人的人格力量。编剧无疑没有能力表现出这些政治家的超凡人格，甚至无法表现出这些人的正常人格，反而自作主张地为他们添加许多自我纠结的心理描写，并乐此不疲。轩辕黄帝变成抛妻弃子自关禁闭的渣男，诸葛亮变成一面派人刺杀自己、一面派人保护自己的精神分裂症患者，本作的姜太公好歹没做出什么惊世骇俗的事来，但他身为千古智圣，睡梦中竟被一只小狐狸精骗得一愣一愣，不免令人捉急。



笔者至今仍感到惋惜。选取三国时代为游戏舞台，原本可以成为《汉之云》的一大优势。因为编剧拥有无数流传百年的小说、话本、戏剧、传说作为素材储备。然而编剧却执拗地选择"正史"作为故事依托，同时刻意站在以《三国演义》为代表的传统叙事的对立面，还别出机杼自创了一套"四仙女""飞羽部队"的体系。非要与《三国演义》为敌也就罢了，问题是《轩辕剑》属于奇幻类的游戏，一会儿要拨乱反正澄清正史（比如将"木牛流马"无趣地还原成独轮车），一会儿却又妖魔鬼怪牛头马面漫天乱飞，难免显得不伦不类。

与《汉之云》相似，《凤凌长空千载云》弃易从难，同样选择了“正史”路线。这次甚至连史书都不屑去看了，因为编剧执意认为“商周时期的典籍多为后人伪作”，开始大刀阔斧地自行搭建世界。从《苍之涛》到“轩6”，编剧一步步强化了自己相对主义的历史观——世界上不存在客观的历史，只有胜者对败者的抹黑。这种诡辩论的治史态度还获得了一定的市场，许多玩家在网上发帖质疑游戏历史故事的硬伤时，常常得到这样的回复：“难道我们读到的历史就是真实的吗，说不定游戏里的历史才是真的呢”。

如果说将大(dà）夫念成大（dài）夫，将朝(zh ā o)歌念成朝（cháo）歌，将伽（qié）兰多念成伽（ji ā ）兰多，以及大大小小层出不穷的语病，还只能说是细枝末节无必挑剔的话，游戏对于“文化传承”主题的诠释却明显肤浅而又片面。编剧避重就轻地将“文化”定义为礼仪祭祀、黑火铜人、脉轮等表层的事物，却选择性无视文化最核心的要素。在“轩6”这款主打“文化”概念的游戏中，我们看不到思想的碰撞，看不到观念的交流，甚至看不到不同国度哲学、美学、文学、伦理、风俗、理念的不同，只能看到九鼎争夺战，或者勇闯五岳阵这些过家家式的拉锯争端。

同时，游戏对于“传承”的理解似乎也有所偏颇。结局伽兰多坦然陈述自己千年冰封的命运固然令人震撼，但封印在冰疙瘩里一冻一万年，怎能算是珍贵文化的守护？至多是守财奴罢了。凤天凌守护“诸夏文化”的方式更为粗暴——杀光周人，光复大商。这种以“弘扬文化”为名发动战争的做法，不正是前代作品中姬良、嬴诗、横艾等人所极力反对的吗？更何况，较起真的话，上古商周时代是否存在成体系的文化观念都值得商榷。夏、商、周三代，说白了不过是三个部落族群相继械斗而已，都是刚从猿猴进化来的野蛮人，哪来的什么诸夏正统、西戎蛮夷之分？

在《天之痕》中，鲜卑族的拓跋玉儿为驳斥陈辅的华夷之辨论调，曾说出过这样一句话：“万一陈师父不幸也出生在您说的夷虏之地，难不成就天生卑下，一生都无法翻身？”哪知道这句气话竟一语成谶，成为“轩6”整个故事的基调。凤天凌前生是夏国人，今生是周国人，却又被商国人所领养，立场的不断转换使他头昏脑胀，最后还是伟大的思想家白王先生开导了他：从历史唯物主义的角度来看，每个封建王朝的本质都是一样的。凤天凌恍然大悟，选择穿越到了唐国，从此不问国家大事，专心养老婆抱孩子去也。

无论是《苍之涛》的立场翻转论，还是《汉之云》的苍生大义论，以及本作中不知所谓的文化传承论，都是以后世的眼光去审视当时的事件，这种“上帝视角”无疑是不公正、不合理的。当白王、横艾等颇具穿越感的人物滔滔不绝起来，凤天凌、强梧等人便会乖乖的哑口无言。这并非由于前者说的多么有道理，而是编剧故意暂时将后者的智商拉低，使自己想要陈述的观念显得无懈可击、无人能敌。这无疑是在滥用编剧的职权，充分满足自我表达诉求，而让玩家看着游戏中说教意味浓厚的对话有口难辩，只能干着急。

《轩辕剑》原本是一部拥有壮阔情怀和广袤胸襟的游戏作品。最具代表性的无疑要数系列第三部《云和山的彼端》。通过主角一路东行的见闻经历，将黑暗愚昧的中世纪西欧与气度恢弘的开元盛唐相对照，使玩家自己体悟“战争不败之法”的真谛。这种高度的自信力、辽阔的视野、恢弘的气魄，为《轩辕剑》赋予了丰富的文化底蕴和历史内涵。可是自从《汉之云》重返历史以后，其强烈的人文抱负并未减弱，但文化价值观的输出方式比起以前来已经大打折扣了。

希望《轩辕剑》以后的编剧，在保证讲好一个故事的同时，能更为审慎地对待历史文化方面的问题。毕竟，这个游戏系列一路走来已殊为不易，一部剧本的失误，很有可能使整个团队的心血付诸东流。

祝愿《轩辕剑》能够重拾往日荣光，再现大家风范。


▲在“轩6”这款主打“文化”概念的游戏中，我们看不到思想的碰撞，看不到观念的交流


▲祝愿《轩辕剑》能够重拾往日荣光，再现大家风范

老巨头，新牌局
《轩辕剑6》的发展道路

■北京 呼吸机

2013年暑期《轩辕剑六》的发行，对大宇意义独特。随着台湾地区单机游戏业逐渐走向萧条，“轩辕剑”一度在三剑争锋中沦为被动一方。在五代三部曲中，制作组打出了破釜沉舟的架势。先是在剧情上将轩辕剑列为核心，再是将历史观放在国人最津津乐道的三国时代，最后甚至出了部“外传的外传”。在六作得到投资之后，“轩辕剑”的棋局也随之逆转。和五作倒苦水的营销方式不同，现在的轩辕，打出一副野心勃勃的复兴气势，试图再起风云一把。而这部作品，便是他们的第一战。

和当下所有国产单机游戏一样，除了盈利，扩大玩家群和改善技术之外，游戏还试图在思路上有所革新。这种革新体现于两点，一是在扩张期市场寻找一条进步道路，二是在游戏同质化日益严重的竞争下做到求异，以至于在市场激烈竞争中坐稳自己的交椅。该作的任务，既要通过完善系统和游戏性来扩大玩家群，又要保留系列传统，守住旧有玩家，在日益激烈的市场站稳脚跟。从他们交出的这张答卷来看，不难看出他们做出了宝贵的尝试，但前进的路依然很漫长。


▲无关痛痒的小系统，这种“革新”往往很难坚持到下一作

继承、简化还是革新？——主流RPG第一难题

比之前几年玩家对国人研发的大作焦虑的等待，这几年我们看到的，似乎更多是对三剑形式的审美疲劳。于是，国产三剑于是打出了革新的招牌。“仙5”两部游戏将战斗化简，变成单纯的属性相克和跳动画，而“古剑”则打出了即时战斗的招牌。“轩辕剑”如何为自己铺开一条前进道路，将在制作方向上如何选择，从刚刚发行的6代之中，我们不难看出该系列的发展战略，以及可能遇到的问题。

国内RPG游戏最受诟病的莫过于一成不变的回合制战斗系统，鉴于此，“轩6”试图尝试所谓的半即时制，但实际效果却异常纠结。游戏虽然依然用充电槽进行战斗，但在玩家没有指令时人物会自动待机。从中可见制作组试图通过强化时间概念释放玩家的肾上腺素，这种半即时制在国内也算不上首创。《幽城幻剑录》《第七封印》《阿猫阿狗2》……半即时战斗系统比比皆是，但过分强调操作造成的结果，却是游戏在战术要求上的缺失。“轩6”也难逃快节奏战斗下内容空虚的终局。

游戏里的每场战斗中，必须对游戏中使用对象点击激活才能调用指令菜单，这加大了玩家的操作量。加上战斗中的快捷键设计令人发指，造成的恶果是玩家在游戏中会被操作拖累。同时，游戏的战斗依然没有提高质量，降低数量，踩地雷的战斗系统和大量雷同的杂兵战增大了玩家通关的工作量。而Boss的设计还是单纯的血厚攻高，于是后期的许多战斗便沦为了大量繁琐操作的重复，不停往敌方身上扔奇术保持减血。同样，等级和药品依然在战斗中成为核心元素。看似华丽的战斗系统，实质操作效果却难敌十余年前的三代。

同时对玩家很不友好的是游戏的优化。虽然这部作品的画面比之前作拥有很大提升，但对许多轻度玩家而言，他们的电脑并非为游戏而生。战斗系统本身就让人手忙脚乱，如果电脑突然变成幻灯片，则更让玩家有放弃的想法。同



▲除了创新，本作的另一目的在于为后作铺垫



▲画面提高的同时，近几作《轩辕剑》的世界被缩小了，迷宫被过分地重复利用



▲文化细节方面，当代国内游戏十分薄弱，比如迦兰多身边的诗，充满了狗血味道


▲主线、支线任务被极度简化，使得游戏流程愈加轻快，却会受到核心玩家的非议

▲战斗系统没有得到应有的好评，本质在于对游戏性把握上的失策

时，每个场景耗费时间过度的加载，随着后期为了拉长游戏时间的大量跑腿任务，变成很多配置低端玩家的噩梦。

比之战斗系统上的繁琐，游戏其他流程则被化简过度。由于下一轮“三剑争锋”的主战场是网游，随着“古剑2”模仿动作网游设计战斗系统，“轩6”则将主线流程的触发地点和方位在小地图上直接给出，使得玩家在游戏中变成了单纯接任务和走迷宫的交错。而任务设计上内容也比较单一，打怪练级的流程，加上设计更美型化的人物，游戏中对白天黑夜的强调，以及身边永远跟一只萌宠的设计，让游戏显得更网游化。游戏中同样增加了些小系统，如和地图的互动与疾行，但整体还是食之无味。

游戏继承了五代外传的许多设计，除了拥有隐藏角色之外，流程中还有足够丰富的支线值得玩家探索。除了收集物品、触发支线之外，炼妖壶系统在最新几部“轩辕剑”的回归也使得游戏的耐玩性有所提升。虽然这几点提升更多针对核心玩家，普通玩家对新的系统不管不顾也完全可以顺利通关。

在剧情设计方面，游戏比较保守地继承了系列一贯的剧情风格。和五代两部外传相同，游戏将主题设为两股势力的对抗。两股势力都有一套以自己为中心的价值观，势不两立。或许是借着《天之痕》电视剧余热，本作也刻画出了一位复国者的形象。虽然和陈靖仇一样结局时同样放弃了复国，但旅途中主角却更加主动，这似乎也更类似于不同时期制作者的不同态度。当然，复国的过程不是排兵布阵，而是到处跑腿找东西。这一方面符合《轩辕剑》系列的神话世界观，另一方面让剧本的创作难度方面有所下降。但笔者不由忧虑，这样的剧情是否已经走向穷途末路？在历史观上，“轩6”并没有令人满意的突破。

由此不难看出，该作在游戏元素的处理上，于继承、简化还是革新之间拿捏不定，使得游戏设计上仍不成熟。一方面，更加口语化的对白，一男三女模式的复兴，试图加快节奏的战斗系统和网游化的跑任务主线系统视图让“轩6”整体走快餐路线，另一方面画面优化不足，战斗系统缺乏对新手的引导，游戏开放的流程设计等又将刚刚被电视剧吸引来的玩家拒之门外。导致的结果，是这部的评论褒贬不一，棒杀捧杀热闹程度不亚于当年初代“古剑”发售时。

一款好的游戏，可以给玩家做出梯度来，各类偏好的玩家各取所需，谁也不耽误。对于“轩辕剑”系列而言，不难看出这部作品既要满足新一代电视剧玩家，又要给老玩家腾出空间，要开启新的世界观，又要为网游续作展开铺垫。单纯从它一款游戏的角度来判断，该作已经不愧对玩家的等待。但如果从开启系列新纪元的使命下审视本作，《轩辕剑六》的提升空间还很大。

三剑争锋，轩辕“锋”在何处？

三剑广受玩家诟病的问题在于，三者名曰各有千秋，但脑残粉们不得不承认，在国际游戏市场游戏分类越来越复杂的今天，三剑的相同点还是高于不同点。今年三款大作齐发，不免带来玩家对作品的对比，这种对比的直接后果便是之后三款网游的用户群数量。

作为经济实力相对薄弱的“轩辕剑”，占据市场的要领之一便是发挥该系列一向的制作特色，在游戏设计方面创造出差异性，带给玩家不同的游戏体验。在五代中，制作组除了利用前作可以挖掘的元素之外，还扩大可操作角色群，利用网络营销发布资料片，以扩大游戏可玩性。

而“轩辕剑”最大的特色，莫过于游戏以历史为主题。所谓历史，不仅仅是剧情上出现几个教科书上的人物，这种历史观是深入游戏的每一个角落，和音乐、画面、剧情与细节相结合的。

游戏一开场，经过几个俗套的桥段，故事让五名主角都赶集似地出了场。在中间居然还夹杂着两场相似的英雄救美。而开篇的数个小时，除了介绍背景，还非带着玩家到炼妖壶里转了一圈。出场的角色性格设计上过于脸谱化，导致的结果很多剧情都完全在玩家意向之中。中后期的游戏逐渐进入主题。随着更多核心人物的出场，剧情流程也逐渐丰富。只不过故事剧情还是《云之遥》的加强版，战争带来牺牲，牺牲带来仇恨，仇恨带来更多无休止的战争。（这也是演义和历史的不同之处，历史上成功的战争领导者取胜依靠的是沉着冷静，而不是小宇宙爆发）到了游戏中后期，

之前小型摩擦逐步升级为全面战争，但历史格局无法逆转，主角的努力也注定徒劳。从中，轩辕系列已经整合出属于自己的，跟传统的斩妖除魔不同的剧情风格。但看待历史的视角，人物的刻画和带给玩家的游戏体验，需要磨合的地方还有很多。

台词风格上，“轩辕剑”系列在几部新作中都和其他国内RPG相比更加简练。简单拿“仙5前传”和“轩6”对比，不难发现前者在游戏流程上复杂些，每推进一点剧情都需要大量的见人、寒暄和住店（以及住下之后男女主角晚上睡不着觉跑出来谈情说爱）来支撑。而“轩6”则直奔主题，流程也更加明确。但游戏的对话中，却能嗅到一股唐人电视剧的气息。

情感主线是国内玩家无法取舍的一环。如何将情感和历史合理的结合，是看起来容易做起来难的苦差事。游戏没有陈靖仇在国家大义和儿女情长间，也没有车芸的情感在沧海中化作波涛，而是回避了两者逻辑上结合，变成了两条主线的大杂烩。《云之遥》中为了兰茵主角群从三国追到上古，而“轩6”里不但世界观上强化了轮回概念，最后主角还梦回唐朝了一把。情感和历史两条主线，其实每一条都可以大书特书，成为一段独立的故事。但很多值得一看的亮点，却没有被表现出来。

好处在于，虽然人物脸谱化，剧情似曾相识，但作为讲一个平庸的故事绘声绘色地讲出来，“轩6”已经成功了。即便到故事结尾，剧情结构还算连贯，人物性格较丰满。对多数当代国内玩家来说，能够有一个一直吸引人看下去的剧本，已经算是不错了。至于制作组试图展现的文化传承的主题，不但时间点设定于商周过于牵强，而且夸张的神魔和感情戏中黯然失色。——笔者认为，如果将主题更核心化，故事中所出现的幻想成分也应该更具有寓言味道，例如《苍之涛》中被冰冷的太一之轮推动的历史进程。

值得一提的是，游戏剧情吸收了五代的创意，在分支上更加开放。除多周目设定之外，游戏依然拥有大量元素值得探索，这也成为系列中一大特色。同时，这一部的制作思路相对开放，故事中可挖掘的成分还有很多。和五代的仓皇不同，这一作，制作组表现得信心满满。也许，对轩辕剑的未来，玩家没有必要太过担忧。

同样带有作品一贯气息的，还有宣传事情强调的水墨画风格和对《山海经》的引用。画面上，三剑看上去拥有大量相似的人设，但画面风格却渐渐泾渭分明。而国内游戏对《山海经》的掠夺式开采，已经到了臭名远扬的境界。早在《天之痕》，隋唐的背景下闯出来饕餮和刑天，已经有些不伦不类的气息，而这部作品同样对《山海经》的运用只是体现在小怪不叫野狼叫开明兽而已。先人对志怪的传闻来源于那个对未知恐惧敬畏的上古时代，神秘、悠远而富有魅力的历史，在“轩6”的制作下，却有些褪色。

结语：

近两年的单机市场发生了转机，今年三款RPG撞车发行。除此之外，“轩辕剑”和“古剑”的扩张同时涉及到影视界，三剑的身影也同时出现在小说、桌游、网游中。放眼单机市场，《面包房少女》《永夜幻想曲》等小成本制作崛起，《秦殇2》《圣女之歌3》等老牌制作蠢蠢欲动，《斗战神》《凡人修仙传》等网络游戏单机版也不时放出消息。自从网络化营销打开单机游戏销路，谁都想分一杯羹。

对于“轩辕剑”系列，继承系列的优势，在扩张期的市场保持良好的名声，积累创作经验，才能保持制作水准上的提升。国产单机界，在蛋糕被做大的同时，浮躁之风同样兴起，不知道市场是否会有朝一日龙鱼混杂，最终变成国内页游的情况，大量厂商生产同样玩过就忘的劣质品。笔者相信《轩辕剑》会是一个与众不同的品牌，在之后的市场中，“轩辕剑”会迎来新的巅峰，成为国内流行文化的一道亮丽风景。P


▲本作女主角，装饰上已经有了网游的味道



▲影视、网游、单机……立体化的背后，单机市场是否依然是《轩辕剑》系列发展的核心？

恶魔城——暗影之王2
Castlevania：Lords of Shadow 2

跨越千年的惊情复仇

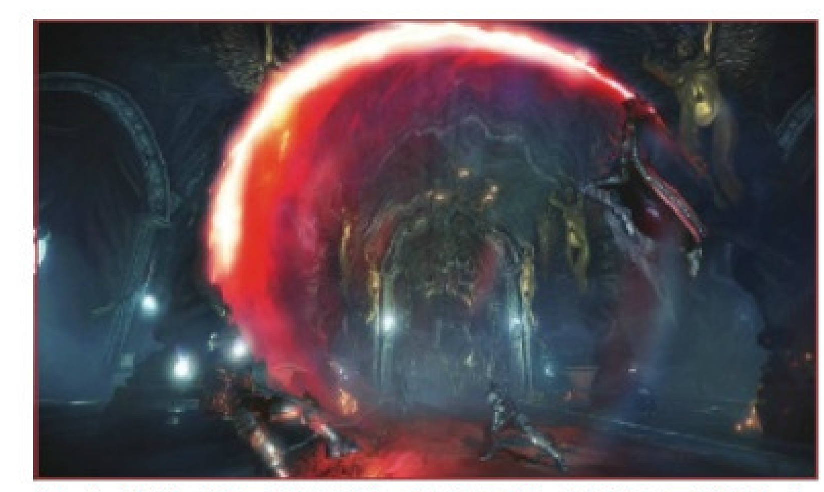
制作：MercurySteam
发行：Konami
类型：动作冒险
发售日期：2013年第四季度
撰文：湖北 艳红舟马

在前作《暗影之王》中，玩家扮演的是光明兄弟会精英成员加百列·贝尔蒙特（Gabriel Belmont），他为了尝试寻找传说中具有起死回生之力的天神面具来复活自己的爱妻而展开了一场漫长的冒险，但随着旅途的深入，他开始对自己笃信的光明兄弟会的纯洁性感到怀疑，与此同时为黑暗所掩盖的残酷真相亦开始逐渐展露——杀害自己爱妻的凶手正是加百列本人，或者说，是被黑魔法操控的加百列，而真正的罪魁祸首则是加百列在旅途中结识的好友，同属光明兄弟会但实则为亡灵法师的佐贝克（Zobek），后者还借加百列之手一路犯下诸多令人发指的暴行，而佐贝克此般为之的意图在于让加百列成为他对抗堕天使撒旦的一颗棋子……最后，加百列独力击退撒旦，让爱妻的亡魂升入天堂，更为了守护世界的平衡而彻底放弃了自己的荣耀与人性，化身成暗影之王吸血鬼德库拉（Dracula）。

但贝尔蒙特家族的悲剧并未就此完结。在今年早些时候推出的一款3DS游戏《暗影之王——命运之镜》中，讲述了加百列的遗腹子特雷弗·贝尔蒙特为报弑母之仇而前往德库拉所在的恶魔城堡，并向德库拉本尊发起了生死挑战，最终命丧德库拉之手，临死前他点明了自己是德库拉的儿子这个事实，这让悲痛欲绝的德库拉抱着仅有的希望给特雷弗喝下自己的咒缚魔血，最终特雷弗以亡灵游侠阿鲁卡多（Alucard）的身份重现人间，只是他对德库拉的恨意变得更深了。

阿鲁卡多与德库拉的大决战在《暗影之王2》的序章里全面引爆，此战的结果是德库拉元气大伤，不得不躲在某处不为人知的角落进入疗伤式沉睡，而待其醒来时，时光已逝去千年，德库拉本人力量尽失，变得虚弱不堪。更让德库拉头疼的是，佐贝克这个老恶棍也神采奕奕地活到了现代，他告诉德库拉一个坏消息：撒旦正准备卷土重来，而佐贝克和加百列作为其昔日的仇敌将会是首批报复对象……

在《暗影之王2》中，玩家要轮回扮演千年前全盛时期的古代版德库拉，以及千年后面目憔悴的现代版德库拉。对比前作主角加百列，本作中德库拉的战斗力提升了不少。加百列在前作中用来杀敌的战斗十字锁链鞭现在“进化”成了周身闪耀夺目红芒的血魔之鞭，就连加百列过去的两大聚气变身形态也被取代成了两把专属战斗武器——能够吸取敌人生命的虚空剑和可以轻易破盾的混沌爪拳套。P


德库拉的常用武器就是这柄外观拉风至极的血魔之鞭


玩家手中的武器可被灵活切换成血魔之鞭、虚空剑以及混沌拳套

疯狂的麦克斯
Mad Max

废土世界的互动公路片

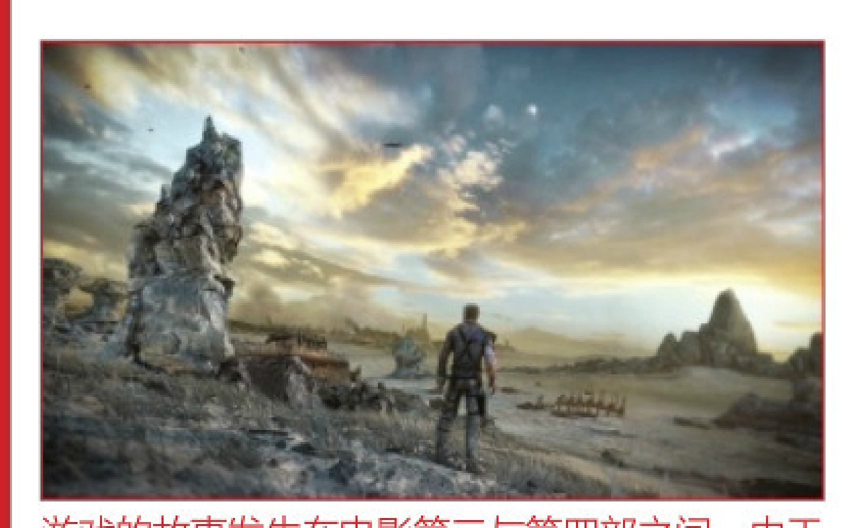
制作：Avalanche Studios
发行：Warner Bros
类型：动作射击
发售日期：2014年
撰文：江苏 十大恶劣天气

1979年诞生了两部对日后的科幻冒险题材流行文化产品有着深刻影响的电影，其一是我们所熟知的《异形》，另一部则并不那么出名，但启发了以《北斗神拳》《辐射》为代表的一大批“废土”题材作品——那就是《疯狂的麦克斯》。这部由当时还是壮硕小伙的梅尔·吉布森主演的小成本电影，讲述了主角Max在一个资源匮乏的世界中寻找燃油，守护油井，实现前往海岸线生活梦想的故事。伴随冒险过程的是各路飞车党和匪帮的沿途骚扰，以及惊心动魄的飞车大战。如今华纳兄弟之所以要将其改编成游戏，也是沾了即将公映的第四部电影的光。

本作将采用开放式世界观，其架构与Avalanche工作室的名作《正当防卫》非常相似——游戏拥有一个线性故事，不需要玩家奔波于各个基地之间去领取任务、取回报酬。通过何种途径到达目标点，以何种方式完成任务，则取决于玩家的自由意志。

本作公路战包含两大块内容，首先是传统的车辆追逐战，这部分除了依靠玩家的驾驶技巧外，对战车本身的素质也有很高的要求。通过一个与2012版《极品飞车——热力追踪》“EasyDrive”非常类似的改装系统，玩家可以随时进入车辆定制界面，将当前解锁的配件按照战术需求进行组合。

车辆战的第二块内容是以载具为平台的肉搏战。敌我双方进行公路决斗的目标都是为了将对方车辆中装载的货物和安装的高价值配件据为己有，因此直接把对方弄爆炸并不是目的。在将车辆驾驶到贴近目标车辆的正后方或两侧平行位置，并保持锁定一段时间后，就能发动与风帆战舰时代的接舷战类似的“人肉劫车”。此时玩家需要在规定时间内破坏车顶、车窗，然后进入驾驶舱将敌人一脚踹飞。不过敌人同样也会用同样的方式踢回来，玩家可通过各种大幅度的变向、变速将歹徒从车顶上甩出去，必要时还需要一边驾驶，一边拿出那支标志性的双管霰弹枪对着车顶一顿狂轰。P


游戏的故事发生在电影第三与第四部之间，由于已经间隔了25年，鬼知道具体是哪一个时间点


如果不能及时甩开车顶上的敌人，那么接下来的处境就会变得更加危险


“辐射3”中一人一狗闯天涯的出处即在于此

暗物质
Dark Matter

横板卷轴化的“异形”

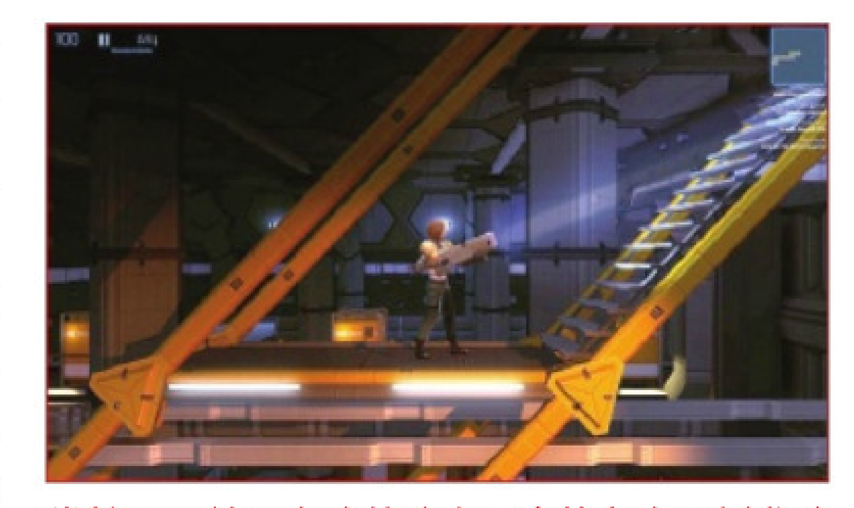
制作：InterWave Studios
发行：2014年第一季度
类型：冒险
发售日期：2014年第一季度
撰文：江苏 老黑

提到最能还原《异形》（Alien）系列电影神髓的游戏，玩家们首先想到的一定会是EA的《死亡空间》（Dead Space）系列——尽管它的最新作已经沦为“耍大枪无脑杀怪”模式了。现在，又一部主打太空科幻恐怖的作品《暗物质》凭借Demo的出色表现，已经通过著名创业网站Kickstarter募得了项目的启动资金，我们将有机会在2014年初领略到一部小而精致的“《异形》非官方游戏”。

游戏的舞台是被未知虫族生物感染的太空战舰“奋进号”（Endeavor），异形不仅杀死了飞船上的绝大多数人类，而且还在这里建造了一个用于繁衍生息的生态系统。作为幸存下来的一名女幸存者，玩家将以单枪匹马的姿态，在战斗盔甲内搭载的人工智能“伙伴”（The Companion）的帮助下，在这座漂浮在外太空的地狱中寻找一线生机。除了这些恶心的爬虫以外，主角还将面对一种同样肩负着杀虫使命的乱入高等文明生物——“大天使”。这些神出鬼没的暗影杀手们并不是“学雷锋做好事”的宇宙战士，除了虫灾以外，他们还要消灭虫族的食物——包括你！

《暗物质》的外观与Epic此前在XBL上推出的小品游戏《暗影帝国》（Shadow Complex）非常类似，冒险和战斗在横板卷轴中展开，过场和少数的“炮台射击”流程会以无缝连接的方式过渡到3D画面。尽管游戏的表现方式非常老土，但整个动作射击系统还是相当有创意的。鼠标点击怪物用于控制武器开火，如果玩家强制攻击没有敌人的甲板，笼罩在黑暗中的区域甚至是卷轴以外的地方，只要没有超过枪械的射程，子弹依然会继续飞行到指定位置。对于“我在明，敌在暗”的处境来说，这是投石问路的好方法。

游戏中将会出现近10种灭虫武器，每种武器还配备三种以上的特制弹药，但由于这是一款主打冒险的游戏，因此一路突突突的玩法断然是不可行的。不节约使用火力的结果就等于自杀。虫族生态体系的最大特点就是对人造光源具有不同程度的敏感性，它们中的一些就像夜行昆虫那样具有趋光性，只要玩家在黑暗中打开安装在枪身上的战术手电，它们就会奋不顾身地扑过来试图将你撕个粉碎。当然玩家也能利用这一特性制造陷阱（如诡雷），然后诱使它们上钩。而有的则惧怕强光，因此只要玩家的电力充足，用战术手电进行持续照射，就能无伤通过一些危险区域。P


卷轴画面并不意味着敌人只会从左右两侧发动攻击，头上的天花板，脚下的集热管，都可能随时伸出几只怪手……


与传统横板卷轴射击游戏不同的是，玩家控制的是子弹的落点，而不是枪口所指的方向



蝙蝠侠——阿卡姆起源

Batman Arkham Origins

回溯本源，探索黑暗骑士的崛起之路。

即便抛去角色与背景赋予的光环效应不提，单从身为动作游戏的基本素质来看，“阿卡姆”系列也足以在近十年的动作游戏发展史上留下浓墨重彩的一笔——事实上，正是这个广受好评的系列成功地改写了“流行漫画与电影作品改编的游戏多为粗制滥造”的不良印象，让绝大多数体验过游戏的新世代玩家牢牢记住了蝙蝠侠这个来自DC漫画的经典英雄角色。如今，在无数玩家的期待下，这个系列的最新作品《蝙蝠侠——阿卡姆起源》终于要登场了！从游戏的标题便不难看出，本作的时间轴被设定到了系列的原点阶段，无论是身为主角的蝙蝠侠和罗宾，还是一众活跃在阿卡姆城中的超级恶棍，都将在这部作品中确立自己的形象，并向玩家展示自己选择未来发展走向的根本原因。除了系列的领衔主演蝙蝠侠外，本次还有不少漫画迷绝不陌生的面孔依次亮相，例如近年来大红大紫的面具壮汉贝恩，堪称“少年英雄死敌”的丧钟，有钱有势酷爱胡乱悬赏、无事生非的黑面具，以及只要看过一次就绝对不会忘记的小丑等等，诸如此类的超级恶棍都会在本作拉帮结伙隆重登场。除了对原系列大受好评的部分（例如格斗系统）进行继承，以及对系列的招牌特色系统（例如侦探模式）进行加强外，本作还包含了引人注目的多人模式，让玩家体验合作与对战的乐趣。P

制作：Warner Bros Games
发行：Warner Bros Games
类型：动作
发售日期：2013年10月26日
撰文：北京 坏香橙



十字军之王2——罗马的遗产

Crusader Kings II：Legacy of Rome

重返拜占庭帝国，重振东罗马荣光。

对于酷爱历史模拟游戏的玩家，特别是青睐古罗马文明的朋友来说，2013年的下半年无疑是个充实的收获季——除了在9月份登场的《罗马2——全面战争》之外，2013年的10月还有一份特殊好礼值得诸位期待，那就是知名历史模拟大作《十字军之王2》的新DLC《罗马的遗产》。在这部扩展版游戏中，设计的重点被转移到了位于东欧的拜占庭帝国。作为中世纪欧洲的宗教与文化中心，在西罗马帝国衰落之后，由拜占庭传承的基督崇拜教义最终以东正教的姿态进入了世界文明的发展史册。同时，由于地处亚非欧三大洲的交界区域，在长达千余年的时间中，拜占庭帝国的战略价值始终被多方势力所觊觎，而对于玩家来说，这种派系林立错综复杂的局面无疑是展现策略思维、运筹帷幄扩大统治区域的最佳舞台。在《罗马的遗产》中，玩家除了可以经历数量繁多的东罗马帝国兴衰史事件外，游戏系统也得到了进一步的扩充与完善——我们可以在自己的领地中部署常备军，规模则取决于技术的发展程度。心怀不满的附庸派系如今掌握了联合起义的技巧，叛乱变得更难镇压。与天主教时期的规则不同，信奉东正教的王国和帝国并不见得必须要对君士坦丁堡（拜占庭帝国首都）的大牧首言听计从，玩家可以自由任命牧首来对自己领土的宗教展开控制。P

制作：Paradox Interactive
发行：Paradox Interactive
类型：策略
发售日期：2013年10月16日
撰文：北京 坏香橙



摇滚史密斯2014

ROCKSMIT 2014

背起吉他，拿好匹克，摇滚之路，近在眼前。

在名噪一时的《吉他英雄》系列没落之后，心怀摇滚梦想的音乐游戏爱好者会不会感到寂寞？别泄气，至少我们还有“摇滚史密斯”可以期待。自从2011年发售初代作品以来，这个音乐游戏系列便以“支持真实吉他演奏”的卖点而闻名业内。如今，全新的《摇滚史密斯2014》即将在我们面前登场，首先，在游戏的交互效果方面相比前作有了不错的进步，我们可以与自己的虚拟乐队展开实时互动进行即兴演奏，而且这部分全新的内容拥有完整的教程模式，可以让我们轻松上手；其次，倘若你对某首歌曲的特定段落情有独钟，想要反复练习的话，在新作中可以自由选择定制片段长度，同时起始难度与播放速度也可以自由定义；最后，作为音乐游戏最核心也是最重要的卖点，《摇滚史密斯2014》的收录乐曲列表同样没有让人失望——除了可以继续体验演奏前作已经包含的歌曲外，新作增加的经典摇滚曲目多达50余首，其中更不乏声名远扬的大牌乐队杰作，例如美国传奇重金属乐队空中铁匠（AeroSmith）便献上了他们的代表作之一《Walk This Way》，英国宗师级重金属组合铁娘子（Iron Maiden）则提供了声名远扬的《The Trooper》，当然，对于民谣爱好者来说，鲍勃·迪伦（Bob Dylan）的《敲响天国之门》已经足以证明这部游戏的价值。

制作：Ubisoft - San Francisco
发行：Ubisoft
类型：音乐
发售日期：2013年10月31日
撰文：北京 坏香橙



模拟人生3——进入未来

The Sims 3：Into the Future

为旧作画上句号，为系列新作喝彩！

在利用慈善大礼包Humble Origin Bundle畅快淋漓地刷新过一番存在感后，同为EA出品的《模拟人生3——进入未来》扩展包再次让玩家们领教到了这条游戏大鳄的商业化本质——细数起来，这已经是业界摇钱大树《模拟人生3》的第11部内容扩展包，定价依然维持在毫不妥协的49美元档位。和之前发售的一系列扩展版游戏类似，《模拟人生3——进入未来》同样包含了大量引人入胜或者可有可无的新道具、新系统与新内容：我们可以让自己的模拟市民亲身体验未来世界的全新生活，见证在家居、交通以及娱乐休闲领域不断涌现的新技术对模拟市民的社交、工作与旅行生活造成的改变。而对于“活在当下”的模拟市民来说，今日的奋斗与行动往往会改变家族未来兴衰的趋势，来自祖辈的遗产除了可以改变一个家庭的生活外，甚至还可以对整个模拟市民的社会造成影响——“行为决定命运”并不是一句空谈，处理得当的话我们甚至可以让自己的模拟市民化身创作出类似乌托邦的理想社会或者弱肉强食的混乱世界。最后，除了这些系统方面的改进外，利用新增加的物品道具，我们同样可以获得那些引人入胜的乐趣。顺带一提，《进入未来》将是《模拟人生3》的最后一部扩展包，让我们为这部经典之作画上句号，一起期待《模拟人生4》的登场吧！

制作：Maxis Salt Lake
发行：EA
类型：模拟
发售日期：2013年10月22日
撰文：北京 坏香橙



龙争虎斗
——《真人快打9》完全版专题

■ 策划 本刊编辑部







■北京 生铁

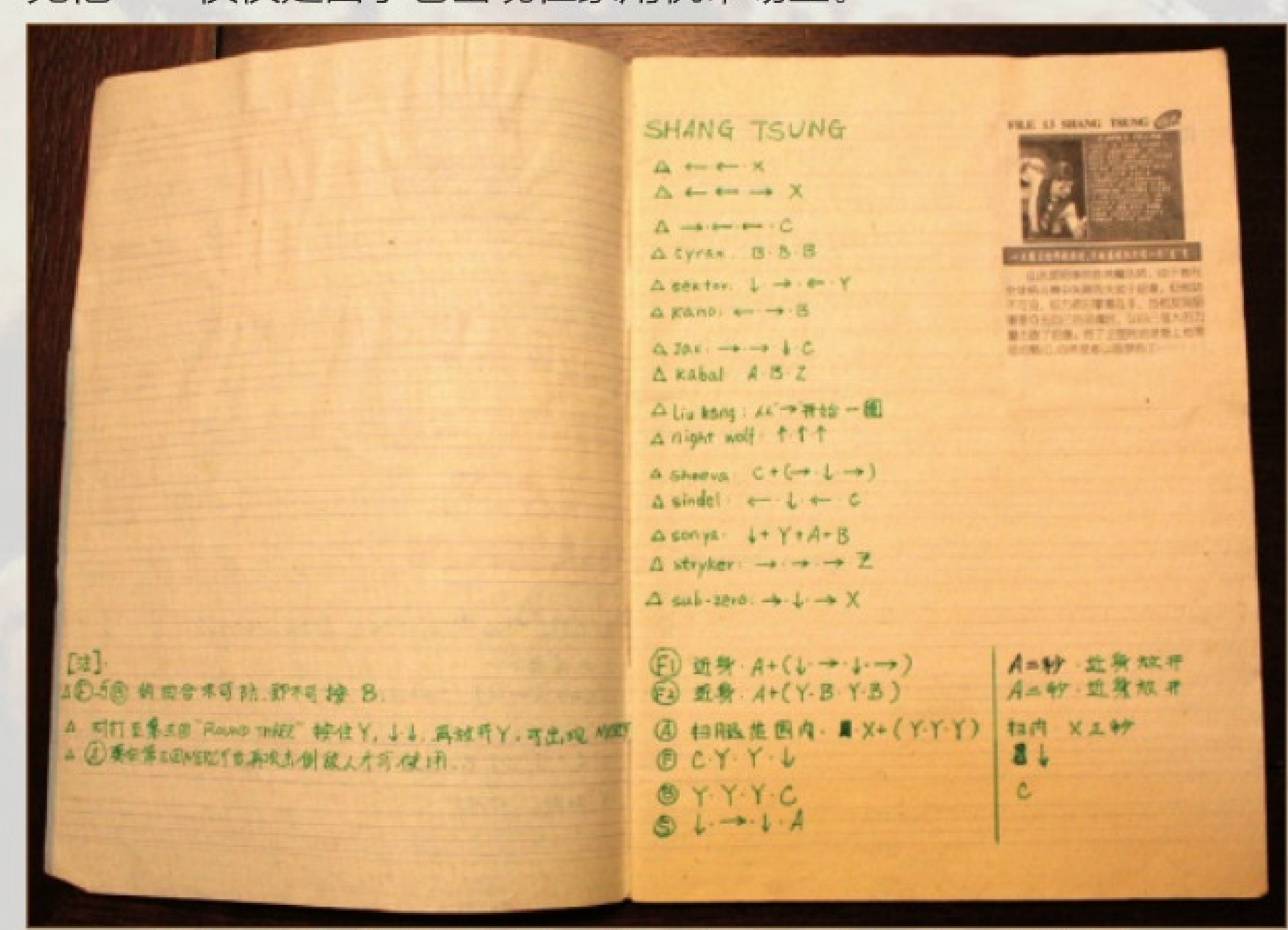
全面回忆——关于《真人快打》的游戏记忆

我对《真人快打》的回忆，永远和那个惆怅而美好的少年时代有关。

我是个游戏迷，我承认玩游戏确实占用了我人生的太多时间。但另一方面，当时间过去后，我也有的可以回忆。

最早在街机厅接触到《真人快打》系列是在1992年，那时格斗游戏是街机厅里方兴未艾的主流。在没有电子竞技的年代，两人对打的格斗游戏就是一切电子游戏竞技的高峰。日系作品层出不穷。而突然出现在街机厅的《真人快打》，也不过是以真人动作形象为卖点的一部作品。街机厅里永远能看到有人怀着好奇去尝试这个游戏，也能偶尔见到一两个比我还疯狂的玩家，他们对每个新游戏都能尝试着通关。但，我必须说，《真人快打》绝对不是街机厅里的热门游戏。我也几乎没有在街机厅尝试过，因为我的零花钱非常有限，我不能把一枚宝贵的游戏币投入到一个陌生的游戏里去——尤其是系统独立、上手相对较难的格斗类游戏。

那么我第一次真正接触这个系列的作品，是从3代开始的。理由无他——仅仅是由于它出现在家用机市场上。



我自己制作的《真人快打3》攻略本，一晃20年，保存至今

在20世纪90年代初，家用机的游戏虽然乐趣和内涵无穷，但在画面的表现力上确实要逊街机一大截。尽管玩家们也都知道内涵和乐趣更重要，但人们的天性，对于声光色效的追求也是无止境的。

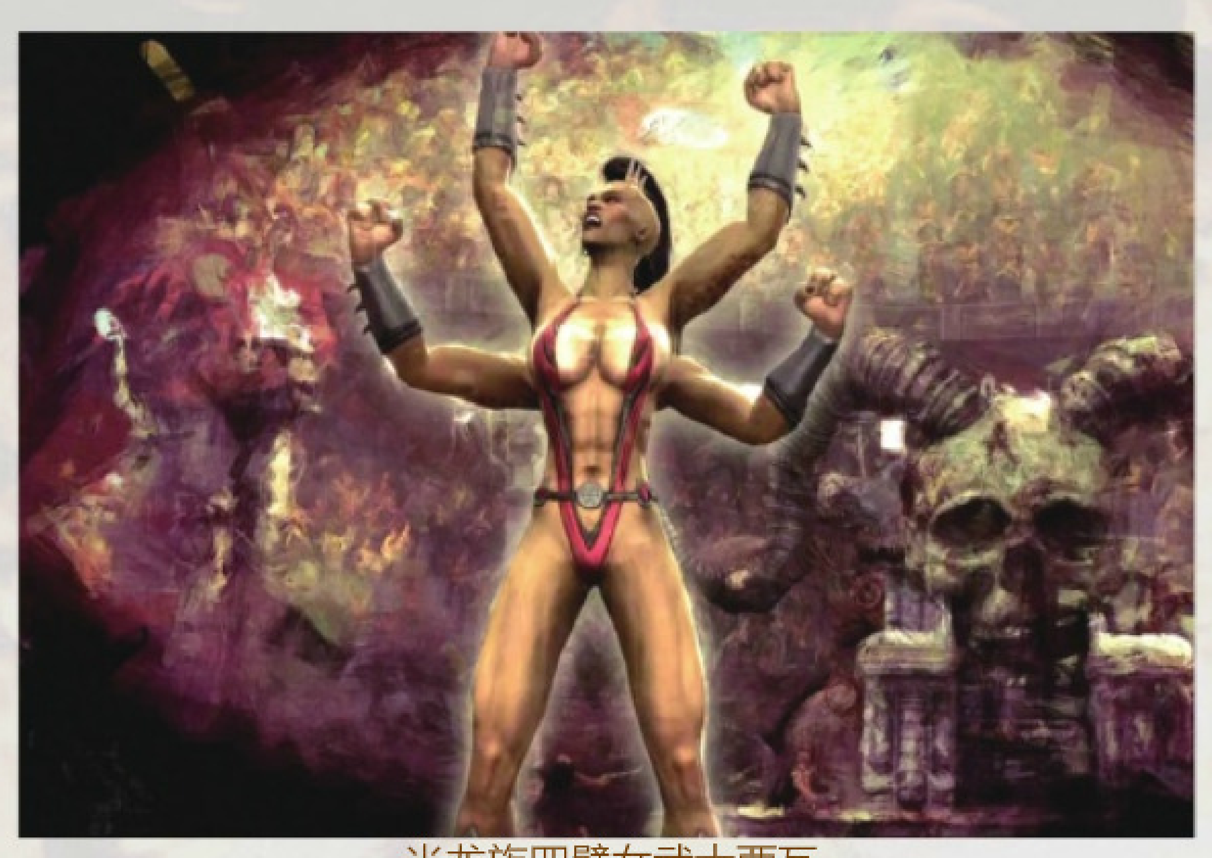
当时我省吃俭用，买下了一台世嘉MD主机的国产兼容机。有一天我发现，《真人快打3》这样的新作品，居然出现在这个主机平台上，并且画面比街机还要清晰，所以，这个游戏就成为了我的追求目标。

我很喜欢这个游戏——当我这么说的时候，你要知道喜欢与喜欢的概念是不同的。我喜欢这个游戏到什么程度了呢？我把游戏杂志上的攻略图片剪下来，贴在我的本子上，又用彩色笔把人物的出招表一页页写好。我迷上了游戏里面长着四条胳膊的SHOKAN族魔女SHEEVA。我把她认真地在画板上画下来——在这个画板前面的几页里，还画着机械战警、铁血战士和街霸人物。并且，你知道吗，《真人快打》系列里，当你打败了敌人，在敌人倒地前的几秒里，有一套非常复杂的按键输入，输入成功后，会出现你将对手残忍杀死的终结技场景（FATALITY），比如用一台从天而降的游戏机将对手砸死，而为了欣赏这些终结技，我用录像机，把它们挨个录了下来。

这过程本身有多难，我无法和你形容，总之，非常难！与之相比，如何把游戏机和录像机串联起来，再接通电视信号，简直就是易如反掌了。

这就是你喜欢一样事物，特别是这事物非常稀缺时，你会珍惜它到什么样的程度。所以，推行正版游戏，反击游戏盗版，依我看不是件坏事。且不说尊重知识产权才能使创作有其土壤这个基本的道理，仅仅是说，试想当你同时拥有10个超级大作时，你会对这些游戏玩得多么潦草。而如果你攒了一个月的钱，仅仅够你

栏目编辑/Cross/ywt@popsoft.com.cn 美术编辑/leilei


半龙族四臂女武士西瓦

买一款游戏时，你会从这个游戏里得到很多回忆，真的——而且，虽然你没有和游戏的开发者聊天，但你真的如同在和他们在做默默的交流。你会在心里对自己说：这个地方酷毙了！或者：这帮家伙是怎么做到这个的？这太难了！或者：哥们，这个设计真的有点逊，你们的场景设计师偷懒了！这是一种智商的交流。

说起来，在我的少年时代，日系流行文化就是青少年新潮文化的主流。毕竟从地理上一衣带水，我们比较容易接纳他们的文化。同时，日本流行文化也是港台流行文化的前锋，喜欢港台文化的人难免不喜欢日本的流行文化。因此，对于非主流的《真人快打》来说，你如果喜欢它，那也就要喜欢美国的流行文化。

与日式游戏相比，《真人快打》确实另类，就在打斗最残忍时会出现对方Boss的幕后音嘲笑你，或者突然出现制作者的鬼脸形象，而这仅仅是皮毛的不同，内里的不同是，它表现出一种完全与东方人不同的设计思路。

与“街霸”以及后来的“拳皇”系列不同，《真人快打》系列的“防守”和“跑动”都需要有单独的按键来实现——这想起来有点不可理解。因为毕竟我们玩的是2D游戏，人物在一个平面上运动，摇杆向后拉是倒退，当有人攻击时自动化为防守，这是多么合理的设计！但是西方人不这么看，如果你想防守，你必须把手从拳击或者脚踢的键位上移开，放在防守键上，并利用敌人强力攻击之间的硬直时间进行反击。跑动键也是让人感到可有可无——它仅仅是增强了游戏的节奏（或者叫敌人打击你的速度）而已。

虽然在随机应变这一点上，这款游戏做得不错，但它在对打的时候，与其说像格斗游戏的攻防有致，倒不如说更有点《吉他英雄》和《太鼓达人》的韵味——防、跑、前、轻拳、轻拳、重拳、轻踢、轻踢、轻踢、重踢……B、Y、A、A、C、X、X、X、Y……你们感受一下。

随着你越来越熟练的输入，你控制的角色也就劈里啪啦把对手打得体力消耗过半，快要一命呜呼了。

至于这款游戏的剧情，我真的说不出什么话来，它的诞生明显是主创人员受到香港武打片的影响，但整体效果，基本是唐人街文化、漫画文化、末世情结的大杂烩。游戏中既有不是那么地道的亚洲武术家角色，也有典型的西方式背负着原罪的离经叛道的另类英雄。

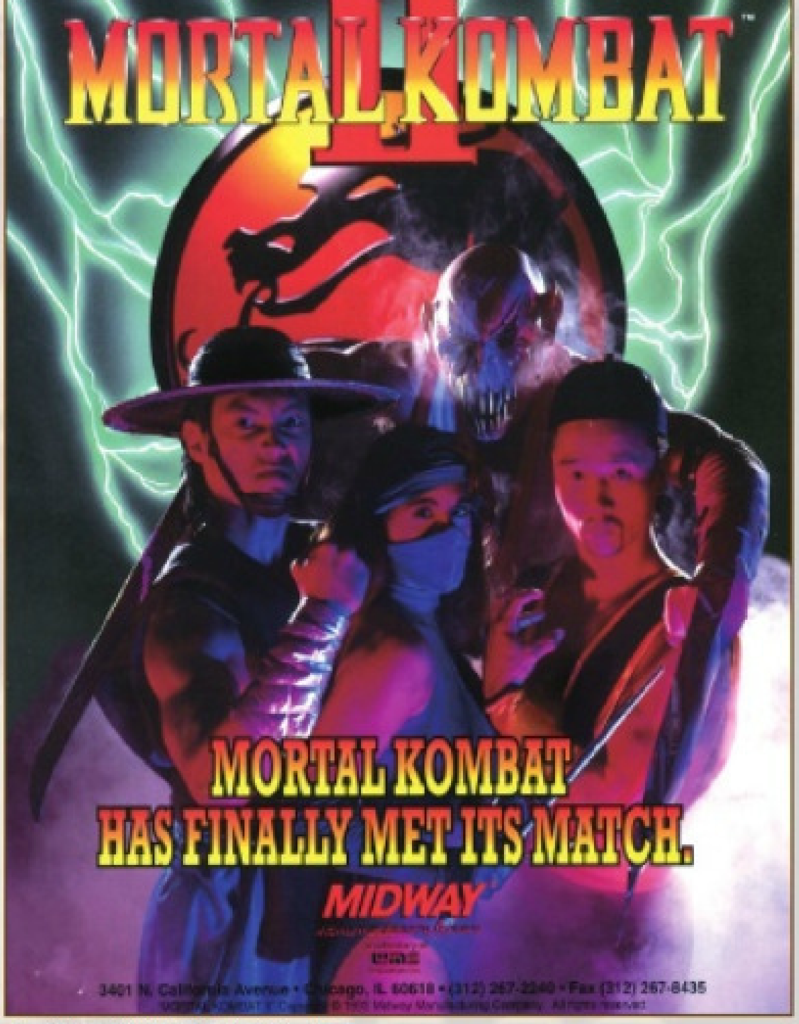
在很多年之后，我在电脑的模拟器上，才真正对这个系列的最初两代作品有了细致的接触。《真人快打》一代诞生于1992年，彼时《街头霸王2》刚刚推出一年，如日中天。而“拳皇”还未诞生。所以《真人快打》一代无论在操作上还是游戏的节奏上，很有《街头霸王2》的风范——拳拳到肉，攻防的节奏比较慢。但一代仅有7个可操作角色，比《街头霸王2》还少一名。当时能够从众多格斗游戏中脱颖而出，恐怕正是因为它采用了真人拍摄动作来制作格斗动作的原因。在中国，它的名字也突出了这一特点，实际上，《致命格斗》才是它的直译名。

《真人快打》二代我觉得才是真正完善意义上的首部作品。游戏扩展为12名可操作角色，画面进一步优化，终结技更为离奇恐怖。受到这款作品的影响，欧美一批游戏公司都推出了相似作品——或者采用真人拍摄的动作图片，或者模仿其血腥。比如Strata公司开发的Blood Storm和Time Killers都是其中的佼佼者。

此后，我认真玩过的《真人快打》系列作品有PS2上的《真人快打5——死亡联盟》、PSP上的移植作品《真人快打——释放》以及现在的《真人快打9》。依我说，《真人快打5——死亡联盟》是一部非常有追求的作品，它风格独特，人物形象至今在我脑海中栩栩如生。攒钱挖坟以获取奖励物品和人物的做法很有乐趣。

《真人快打9》则在该系列推出20多年后，并没有辱没这个系列的水准。它已经是一款全新概念的游戏。但是，《真人快打》系列的精髓——血腥、暴力、黑色幽默、魔幻的末世背景，一样不少，而真正改变了的只有一样，那就是我自己。我可能再也没有过去那样的精力和时间，沉浸在这个系列之中了。但它将永远在我的美好回忆中——尽管暴力毫无正面价值，非常无聊。但有时年轻人是需要一点无聊的，就像现在风靡一时的《熊出没》——那种毫无逻辑可言、极端庸俗的乏味无聊。从这一点来看，《真人快打》要棒太多了。P





《真人快打》第1代和第2代街机版海报



大气磅礴——记《真人快打》的世界

■天津 半神巫妖

作为美式格斗游戏中最有名的一款，《真人快打》系列走了一条与日式格斗游戏大不相同的路，其着力刻画的独特美漫风格世界观让《真人快打》成为了格斗游戏中的“小DC”“小漫威”。这一点从其开发商Midway Games在2009年被华纳兄弟收购后，随机问世的新作《真人快打对决DC漫画》中就可以看出。同时，《真人快打》系列积极在电影、漫画、动画领域的拓展也让该系列持续保持了生命力，于今年7月最终移植PC的第九代系列同名作《真人快打9》在格斗游戏迷中广受好评也就不足为奇了。

尽管《真人快打》系列在操作上对比日式格斗游戏存在很多不同的设计习惯（比如独立的防御按键就让许多日式格斗游戏玩家感觉很不习惯），但其从1992年第一代开始逐渐形成的完善、庞大的背景世界观，以及海量的出场人物（在衍生作品中其出场人物最多曾达270余名），为其推广并形成较为固定的粉丝群体带来了巨大的优势，下面就让笔者带领各位玩家领略一下该系列花费21年的时间塑造的独特背景世界观吧。

地球勇士历代记——《真人快打》系列剧情谈

在《真人快打》的世界中，最初宇宙间只有两种存在：古神们（The Elder Gods）与唯一体（One Being）。其中的唯一体靠吸取古神们的能量存活并壮大，因此古神们为了保存自身而向唯一体宣战。在这场持续千年的战争最后，与唯一体打得难解难分的古神们创造了六件终极武器——神道具（Kamidogu）。在古神们对唯一体使用了这六件武器之后，唯一体的身躯被撕裂了，但他的意识或者说灵魂保留了下来（与《魔戒》中的魔王索隆、《哈利·波特》中的伏地魔一个路数）。六件神道具此时也变成了唯一体身躯的六个碎片并迷失在茫茫宇宙间，最终变成了六大位面——地球位面（Earthrealm）、阴间位面（Netherrealm）、外世界（Outworld）、秩序位面（Orderrealm）、混乱位面（Chaosrealm）以及伊甸尼亚（Edenia）。


堕落古神辛诺克

在六大位面被创造后，古神之一的伊甸尼亚保护者阿古斯（Argus）与他的凡人妻子——女巫德莉亚生下了两个孩子：塔文（Taven）和大衮（Daegon）。但是随后德莉亚开始不断地预见一个未来景象：所有的位面因未来一个名叫Mortal Kombat格斗大赛的参赛勇士过于强大且数量过多（这里是游戏开发商对《真人快打》系列里出场人物过多的自我吐槽）而毁灭。因此，为了避免这个世界末日（Armageddon）的发生，古神要求阿古斯和德莉亚想出一个安全机制。于是，阿古斯在地球位面建造了一座金字塔，并且召唤了一个火元素Blaze驻守其中，Blaze持有可以阻止勇士们的强大力量。阿古斯希望消灭所有的勇士，而德莉亚则希望只是剥夺他们的力量即可。同时，阿古斯和德莉亚决定让自己的两个儿子塔文和大衮陷


老奸巨猾的尚宗

《真人快打》系列出场人物之多连开发商都禁不住要自我吐槽了

入长眠中，一旦Mortal Kombat勇士们的力量强大到威胁整个宇宙，再让他们苏醒。苏醒后的兄弟两人之间谁先打败火元素Blaze，谁就会获得Blaze体内的神性，成为伊甸尼亚的新守护神并且可以随意处置各位勇士。两兄弟随即被封印在地球位面的不知名山脉中，分别由金龙奥林（Orin）和红龙卡洛（Caro）看守。

随后宇宙间各个位面相安无事，直到一位强大的古神辛诺克（Shinnok）开始执著于追求无穷的力量，他决定把地球位面划为己有。但是，古神们已经指派了一位年轻的闪电之神——雷电（Raiden）作为地球的守护神，雷电与辛诺克之间的战争随之打响。经过几千年无休止的战争，雷电发现辛诺克使用了一条神秘的项链用来穿越位面并阻止其他古神的介入。于是在古神们的帮助下，雷电摧毁了项链，并将辛诺克放逐到了阴间位面。堕入阴间的辛诺克刚一苏醒就被地狱统治者路西法击败，随即被沉入到地狱的深处。

此后宇宙间开始流传谁要是拥有了辛诺克的项链以及六件神道具（也就是六大位面），谁就可以拥有无穷的力量并复活唯一体。于是，雷电决定将项链封印在地球位面亚洲的神庙中，并安排了地、水、风、火四大护卫来守护项链。与此同时，阴间位面的一个叫做拳痴（Quan Chi）恶鬼修炼死灵法术成功，成为了一名强大的死灵法师，他帮助辛诺克成功打败路西法，让辛诺克成为了阴间位面的统治者，而拳痴则成了他的副手。

在历史上的某个不知名时刻，外世界的皇帝龙王奥纳迦（Onaga the Dragon King）决定开始征服其他位面，并将被征服的领域划归外世界位面——他的军队所向披靡的原因是奥纳迦的心脏给了军队复活死者的能力。但就在奥纳迦开始追寻长生不老之道的时候，他的一名副手——绍康毒死了龙王奥纳迦，自己成为了外世界的主人并继续四处征讨。

在征服了许多小位面并强大到可以攻击其他五大位面的时候，绍康


地球守护神雷电


外世界九连胜的秘密武器——半龙族的王子高洛

将目标对准了伊甸尼亚。最终，伊甸尼亚的统治者杰若德被绍康杀死，伊甸尼亚沦陷。绍康将杰若德的妻子辛蒂尔据为己有，辛蒂尔最终选择了自杀并以诅咒的力量阻止绍康进入包括地球在内的其他大型位面。

几百万年过去了，在伊甸尼亚被征服后，绍康终于将目光对准了地球位面。他派遣邪恶的魔法师尚宗（Shang Tsung）前往地球组织神圣的Mortal Kombat格斗大赛。大赛双方为绍康的军队与地球勇士，绍康还与古神们达成了协议：只要绍康连续赢得10次格斗大赛冠军，他就可以被允许进入地球位面，于是地球守护者雷电开始四处寻找可以代表地球参赛的勇士组成正义联盟。伟大的空佬（Kung Lao）就是这样一个打败了尚宗的地球勇士，但空佬随后就败给了尚宗的秘密武器——半龙族的王子高洛（Goro）。高洛此后又连续赢得了8场格斗大赛，让外世界的连胜达到了9场。在这个生死攸关的时刻，雷电召集地球上最伟大的武士们参加第10场格斗大赛，其中就包括少林武僧刘康（Liu Kang）。刘康最终打败了绍康，赢得了第10场格斗大赛，在重伤绍康的同时，也解放了伊甸尼亚（一代剧情）。

回到外部世界的尚宗为求活命请求绍康再给他一次机会，与众神达成协议在外世界再举办一场真人快打比赛，一轮定输赢，如果再次败北将永不染指地球，但若获胜则可获得神的许可吞并地球。他们还抓走了桑尼娅逼迫正义联盟前去参赛。这一次绍康派出了与高洛一样拥有四臂


相比较博大精深的剧情，玩家也许更加熟悉游戏中的性感美女，
虽然她们在剧情线里往往并不十分重要

的半龙族勇士Kintaro，其实力比高洛有过之而无不及，然而最终依然被刘康打败（二代剧情）。

战败的绍康在拳痴的帮助下复活并控制了外世界的皇后辛蒂尔作为他的帮手，并设法绕过了众神契约的限制和监督，直接入侵地球。绍康夺取人类的灵魂并逐渐将地球合并到外世界，此时刘康等人在雷电的保护下存活下来并展开反击，最终刘康打了绍康，挫败了其吞并地球的野心，地球终于恢复了和平（三代剧情）。

绍康失败后，地狱之王辛诺克召集先前在绍康身边的拳痴，以及一些绍康的旧部开始统一外世界、地球和天界的邪恶计划。辛诺克再次入侵了伊甸尼亚，并向天界发起了进攻。天界派出风神协助雷电一起集结起正义联盟的勇士们阻止辛诺克，最终刘康将辛诺克打回了阴间位面，再次迎来和平（四代剧情）。

从阴间位面逃出来的拳痴发现了龙王奥纳迦遗留下来的远古不死军团，他与尚宗联合起来组成了


少林武僧刘康终结了外世界的九连胜，拯救了地球

死亡联盟，先发动突袭干掉了外世界之王绍康，又合伙暗杀了刘康。尚宗掌控了刘康的勇士之魂，而拳痴则带着辛诺克的项链，他们返回外世界，开始利用勇士之魂复活、重组不死军团，一旦让他们得逞，他们的力量将无人能挡。正义联盟当然不会袖手旁观，于是勇士们立刻前往外世界，试图解除这个危机（五代剧情）。

在辛诺克被打回阴间位面之后，宇宙又面临着一个新的敌人，那就是被毒死的龙王奥纳迦。他的灵魂显现在了一位叫做苏金科（Shujinko）的武士面前，假装自己是古神并指派苏金科寻找六块神道具。在苏金科花费了41年完成任务后，龙王奥纳迦



游戏中的大部分场景都位于各个位面之中

凭借神道具的力量成功复活，接下来只需要获得拳痴手里的辛诺克项链就可以成为唯一体的化身，天下无敌了。

此时在外世界的神殿里，正义联盟只剩下雷电和死亡联盟决斗，最终雷电寡不敌众被拳痴和尚宗打倒。而后为了争夺唯一的力量统治权，尚宗和拳痴马上反目互殴起来。拳痴刚把尚宗揍趴，就见复活的龙王奥纳迦大踏步地走来。从地上爬起来的尚宗也顾不上方才的反目成仇，急忙和拳痴一起向龙王发起攻击，无奈龙王不为所动，之后恢复过来的雷电也加入了攻击，却仍无法打倒龙王，情急之下雷电用牺牲法术炸毁了神殿，却仍无法阻挡龙王的脚步，龙王得到了他想要的东西。此后一个新的联盟在绝望中成立，曾经的宿敌们彼此团结起来共同抵抗这个更强大的敌人。苏金科为了弥补自己的过失，加入了正义联盟对抗龙王，最终他砸碎了六块神道具，削弱了龙王并终于消灭了他（六代剧情）。

但是龙王的复活最终启动了德莉亚曾经预见过的世界末日，她的儿子大衮则提前几个世纪苏醒，开始独自寻求获得火元素Blaze体内神性的办法。他奴役了原来看守他的红龙卡洛，组建了红龙帮，寻找Blaze并着手暗杀自己的兄弟塔文。最终塔文也苏醒过来，并设法前往父母的神殿寻回自己的装备。与此同时，拳痴汇集尚宗、辛诺克等一批邪恶势力也开始寻求获得神性的力量。

此后，剧情终于来到了今年移植到PC的《真人快打9》，所有人都集结在阿古斯建造的金字塔下并互相残杀，最终只有雷电与绍康这对老冤家活了下来。绍康击败了金字塔中的火元素Blaze，获得了连古神也无法战胜的神性，之后轻松打倒雷电并摔碎了他的护身符。雷电在垂死之际，将一句“他必须获胜”传送给了过去的自己，也就是在《真人快打》一代游戏中刘康打败绍康阻止他十连胜的那场格斗大赛的时刻。在《真人快打9》带领玩家回顾了一到三代游戏中的诸多经典时刻之后，历史中雷电终于悟出了“他必须获胜”的真正含义，改变了历史，达到了拯救过去与现在的双重目的。

至于《真人快打》的七代和八代游戏，并未延续六代的剧情。七代《少林武僧》的内容重复了一代和二代的剧情，并穿插了一些三代的剧情，只是游戏方式变成了动作冒险。八代《末日之战》虽然又回归到了格斗对战类型，但其内容也与前六代的主线剧情关系不大。说的是由于在过去几千年内诞生了大批强大的勇士，整个时空便有可能因为这些勇士间的激烈交战而遭到破坏。为了防止天地遭受毁灭打击，大神们指派了一名时空保卫者，他能够在出现末日危机的时刻点然勇士们心中的原始怒火，勇士们将为此而展开大混战从而达到消减勇士数量的目的。当末日之战悄然打响，在前几代游戏中的正反派英雄们都纷纷复活并加入到这场大乱斗当中。

由此我们可以看出，与日式格斗游戏的代表——《街头霸王》武林和政治并重，《铁拳》科幻和言情并举不同，美漫风格的《真人快打》走的就是一条超级英雄夸张风格之路。虽然夸张，但有理有据，剧情与设定也较为严谨，堪称格斗游戏中不可多得的可称之为一种文化的系列游戏。尤其是新线于1995年和1997年先后上映的两部《真人快打》电影更是被格斗游戏迷们所津津乐道，并因此引发了同名动画、漫画乃至小说的风靡一时。《真人快打》在格斗系统上或许不是格斗游戏中最出色的，但它大气磅礴的故事背景与性格各异的众多人物角色必将永载格斗游戏史册。

从电影到电视剧
——《真人快打》的娱乐帝国

《真人快打》作为美漫风格极为浓重的系列格斗游戏，其实最早是以另一种译名——《魔宫帝国》被国内玩家所了解的。如果说“真人快打”这个译名是出于游戏的真人像素扫描处理方式，那“魔宫帝国”则更多源自对该系列授权电影名字的翻译。这也是《真人快打》系列有别于其他格斗游戏的特点之一：游戏同好莱坞电影、电视剧、动画片、小说等其他艺术形式的紧密结合。当然，这也是美国人的一贯作风，他们不是经常从动漫开始铺垫，然后引出一系列电影、动画片、小说，最后还捎带卖了一堆玩具么？《真人快打》熟练地走了一遍这个流程，将一部天马行空的格斗游戏世界观渗透进了各个艺术载体之中，扩大了游戏影响力的同时，也形成了自己独特的文化。

1992年的10月8日，由Midway制作并发行的《真人快打》第一代问世了，其经过真人扫描技术处理的人物设计很快在世界格斗游戏界掀起了一阵浪潮。Midway之所以采取这种风格，完全是因为当时世界范围内的格斗游戏几乎都是以《街


《真人快打》电影的演员和导演合影，最左为刘康的扮演者仇云波，最右为导演安德森


在第一部《真人快打》电影中扮演Sonya的布里吉特·威尔逊后来因嫁给网球王子桑普拉斯而出名


邦女郎塔里萨·索托也参演了第一部《真人快打》，她扮演的是Kitana公主

头霸王》这种漫画风格为标杆的。在3D技术还远未成型的情况下，真人扫描技术所带来的图形效果在当时简直就是以假乱真，“真人快打”这个略显直白的译名也从此一炮打响。

一年后的1993年，Midway乘胜追击推出了《真人快打》第二代，并于1995年推出了《真人快打3》以及升级包《终极真人快打3》和《真人快打三部曲》。至此，Midway通过三年间的几部作品，成功将刘康、绍康、空佬这些名字怪怪的人物以及外世界、雷神等背景元素推广开来，制作一部游戏电影的时机成熟了。

当时Midway拥有的优势有以下几点：其一，《真人快打》的剧情经过从一代到三代已经告一段落——绍康入侵地球这个主线基本结束，由1997年《真人快打4》的新Boss是堕落古神辛诺克而不再是绍康就可以看出这一点。其二，1995年《真人快打3》的最后一个升级包《真人快打三部曲》将所有出现过的人物都集成到了游戏中，形成了一个总结的态势，此时如果能加上一部再现前三代剧情的电影则更有助于玩家理清思路。

但是，当时的劣势在于：1994年由著名功夫巨星尚格·云顿主演的《街头霸王》同名电影（笔者本人很喜欢这部电影中的M·拜辛将军，可惜的是其扮演者劳尔·朱利亚食用寿司感染病毒，于影片上映同年因胃癌去世）以及《超级马里奥兄弟》电影同时经历了票房和口碑的双重失败。再拍一部游戏改编电影能否获得观众的认可，对于影片的投资、发行方——当时还是华纳名下一家独立制片发行公司的新线影业（《魔戒》三部曲的发行商）来说绝对是一大挑战。

当时年仅30岁的新锐导演保罗·安德森勇敢地接下了这个当时看起来不可能的任务，没想到的是，在洛杉矶影棚以及泰国取景，总投资2000万美元的这部游戏同名电影上映后竟大获成功，在美国取得了7000万美元的票房，并在世界范围内取得了1亿2000万美元的总票房。这个数字直接让《真人快打》电影成为了公认的第一部游戏改编电影的成功范例。

有意思的是，导演保罗·安德森从此走上了执导游戏改编电影之路，在随后的岁月里他执导了大家耳熟能详的《生化危机》系列电影以及《异形大战铁血战士》。尤其是米拉·乔沃维奇主演的《生化危机》不但让他名利双收，还收获了一个妻子——米拉·乔沃维奇本人，而这一切其实都起源于1995年的这部《真人快打》电影。

这部《真人快打》同名电影其实并没有大牌影星参演，相对可以称得上明星的第一就是扮演Sonya的女演员布里吉特·威尔逊，而她的出名也并不是因为演艺事业，更多的是因为她在2002年嫁给了网球王子桑普拉斯；第二个就是1989年007系列电影《杀人执照》中的邦女郎塔里萨·索托了。影片的剧情其实也没什么太多创新，只是完整再现了游戏前三代的所有剧情而已，但就算只是将游戏流程在101分钟里做了一个全景重现，对于游戏迷来说也算得上吸引力巨大了。至于那些非游戏迷，《真人快打》融合了好莱坞影星、中国少林和尚、雷神以及美国美女特工的这种诡异但迷人的主角组合，宇宙位面、功夫格斗以及神与魔肉搏的这种夸张但覆盖面广的世界观设

计，着实也足够吸引他们进入影院了。

在第一部影片获得成功之后，为了给1997年的《真人快打4》游戏预热，新线公司决定推出第二部电影《真人快打——灭国》（Mortal Kombat: Annihilation）。但可能是预见影片未来前景不会再像第一部那样成功，导演保罗·安德森拒绝执导第二部电影，而改由第一部电影的美术总监约翰·莱昂纳迪执导。这位《变相怪杰》的摄影师一生才执导过三部影片，因此其导演功力明显不如安德森。更何况影片替换掉了前作的大部分演员，绍康的扮演者是名不见经传的布莱恩·汤普森，这位老兄给我的唯一印象就是电视剧《X档案》里那个一句台词也没有的外星杀手。除此之外，这部电影的剧情也让游戏迷不买账，它不但并没有跳出绍康攻打地球的老线路，反而将游戏中的一些设定推翻了（比如绍康随意打开外世界通往地球位面的通道）。既得罪了游戏粉丝，也没有大牌影星吸引影迷眼球，《真人快打》第二部电影《灭国》最终票房仅有5000万美元，还不到第一部票房的一半就不奇怪了。不过值得一提的是，这部电影中的一个路人甲式的演员——雷·帕克从此开始了自己的演员之路，直到他在《星球大战前传》中扮演达斯·摩尔后才广为人知。

《真人快打——灭国》的失败影响颇深，最直接的就是这部影片之后直至今日，《真人快打》再也没有拍摄同名系列电影了。但这并不影响系列衍生品在其他领域的拓展，比如动画片方面，1995年的《真人快打——旅程开始》就是一部相当成功的作品。作为第一代游戏发行之后推出的动画片，影片不仅是一部2D动画片，还广泛采用了CGI技术增强画面。虽然剧情仍然离不开刘康、雷电对抗绍康、尚宗的传统戏路，但大量的功夫场面以及精湛配音还是让这部动画取得了不错的评价。在动画片领域的另一部作品就是1996年的动画剧集《真人快打——位面防御者》，这部播放了一季13集的动画剧集起到了游戏三代、四代承前启后的作用。

除此之外，2011年播出的网络剧《真人快打——遗产》也是《真人快打》帝国的一个组成部分，由众多美剧明星参演的这部网络剧共播出了10集，但每一集不但时间很短，而且一改游戏血腥暴力加夸张终结技的风格，让游戏迷很不满意。《遗产》的剧情刻画采取了追随某一个特定人物的方式，看起来非常类似《冰与火之歌》的POV，多少算是一种创新。第二季的《遗产》并没有夭折，而是排在了今年的播出序列中，配合最新上市的《真人快打9》应该可以获得不错的收视率。

不过《遗产》总归还是一部网络剧，在《真人快打》的影视帝国里，只有《真人快打——征服》才算是真正的美剧。从1998年到1999年，虽然只播放了一季22集，但《征服》因其对游戏的完美还原而受到广泛赞誉，很有可能会在未来推出续集。


后来在《星球大战前传》中大放异彩的功夫明星雷·帕克在《真人快打》第二部电影中扮演了一个没有台词的塔卡塔族打手



网络剧《真人快打——遗产》并没有获得太高的反响

但以上这些动画片、电视剧都满足不了游戏铁杆粉丝们对于第三部电影的渴望，直至今年，在《真人快打9》移植PC取得成功之后，好莱坞第N次萌生了重启电影的念头，这就是《真人快打——毁灭》（Mortal Kombat: Devastation）。《毁灭》已经定位年轻的80后导演凯文·唐查罗恩，这个《真人快打——遗产》的导演肯定对系列剧情再熟悉不过了。第三部电影的剧情暂时还未最终确定，最初的传言是这部电影将会是无比成功的第一部电影的重置，而另一种说法则是历代剧情的大合集。第一部电影中刘康的扮演者仇云波也将回归，但不再扮演刘康而是空佬。虽然保罗·安德森并没有如玩家、影迷所愿回归导演，影片投资也仅仅只有四五千万美元，但这部推迟了多年的续作仍旧被广泛期待，今年年底也许我们就能一睹它的风采也说不定。

在《真人快打》系列的娱乐帝国中还包括了三部冒险游戏（《绝对零度》《特种部队》和《少林武僧》），同名舞台剧，无数的漫画、电视节目以及万智牌游戏，限于篇幅，在这里就不一一详述了。这个以游戏为核心，电影电视为主体的系列其实早已经超出了游戏的范畴，成为了美国文化推广方式的一个成功典范，一个基本点然后带动几个面的理念确实值得我们国产游戏人学习。《真人快打》的传奇仍将延续，让我们一起看看它的路到底能走多远、多广吧！P



■辽宁 枫红一刀流、贵州 yago

必胜之战——《真人快打9》剧情故事

阿古斯金字塔下，天昏地暗，血流成河，英雄们的尸体四分五裂。在金字塔的顶端，一道火柱直冲云霄，外世界之王绍康战胜了金字塔中的火元素Blaze，获得了可与神匹敌的无穷力量，而他最后的对手——大地王国的守护神雷电已经虚弱不堪，苟延残喘。绍康对倒在地上的雷电吼道："你的古神们在哪啊？雷电！他们那个可悲的真人快打游戏再也不能束缚我了！"说罢一把抓起雷电将他扔下了金字塔，雷电的护身符被摔成了碎片。绍康手提一柄大锤走上前来，一脚踩住雷电的胸口，说道："一切都结束了，世界末日来了！你的死期到了！"绍康再次将雷电抓起摔在了地上，接着说道："时光都浪费在你那些愚蠢的抵抗上，现在一切都归我统治！"雷电半跪着艰难地捧起一把护身符的碎片，那碎片在他手的中发出幽蓝的光芒。绍康向着跪在面前的雷电喊道："最后向你的那些虫子们祈祷吧，雷电，你的世界终结了！"说着抡起手中的大锤劈头砸了下来。就在大锤落下的一刻，雷电的双眼电光闪烁，一句关乎历史命运的箴言"他必须获胜"随着雷电的意志被传送到了过去的时光……

第一章 约翰尼·凯吉（Johnny Cage）

过去时光中的雷电自幻觉中猛然惊醒，想到来自未来的那句话，再端详手里的护身符，发现上面出现许多细碎的裂纹，感觉事态不妙。现在正当第十届真人快打比赛，该比赛每50年举办一次，外部世界的勇士已经连赢了前9届冠军，如果本届比赛外世界勇士再次夺冠，大地王国（即地球位面）将被外世界之王绍康吞并。

比赛的擂鼓敲响了，这里是真人快打比赛现场。主持人是一袭红袍的魔法师尚宗，吉塔娜公主和翡翠守护在他的身边。他沉声道："接下来的日子里，你们每个人都得努力战斗。你们参加的是史上最重要的真人快打比赛！比赛将决定大地王国的命运。如果有人击败所有的对手，那他将面临最终的挑战……那就是我。"

约翰尼·凯吉是来自好莱坞的一名武打影星，没耐心听那些陈词滥调，于是和旁边的制服妹子搭起讪来。待尚宗说完，凯吉不屑道："那个白发老头是最终挑战？还不如直接把冠军腰带给我好了。"这时身后传来轻咳声，正是尚宗那老头子，他朝大家宣布："第一场的挑战者是约翰尼·凯吉先生！"

原名约翰·卡尔顿，是在一代游戏中就出场的好莱坞动作片明星，出生于地球的人类，正义阵营斗士。凯吉参加武斗大会的最初动机是想证明自己并非只是个会一点花拳绣腿的演员，同时也想为自己的电影寻找新素材，事实证明他的确具备武斗家的强大实力，足以成为保卫地球的勇士之一。凯吉性格幽默诙谐，说话风趣，同时也不乏自私和贪婪的缺点，本作中他的脸上永远戴着一副墨镜。

凯吉精通空手道格斗技，由于先祖是地中海邪教护教圣斗士，因此他还拥有施放影之能量的天赋异禀。本作中凯吉的中段影踢爆发极快，突进距离不容小觑，倒翻上挂无影腿也有很大破防优势，他抛射的能量光球可远可近，招牌绝技一字马碎蛋式既有相当观赏性，又有强大的杀伤和瘫痪效果。从外表来看，凯吉似乎只是一个吊儿郎当的电影明星，但只要是与他交过手的敌人，都会彻底抛弃轻蔑之心。


小小教训一下制服妹桑尼娅



凯吉的一番努力博得了桑尼娅的些许好感

凯吉身穿西装，眼戴墨镜，派头十足。他走上擂台，轻松地说：“好吧，我的第一位对手是谁？”话音未落，一道绿影从对面的屋顶飞射过来。“蜥蜴人！”人群中有人认出了来者。蜥蜴人一身绿肤，嘴里咕噜有声，不时喷吐着绿液。凯吉左避右闪的，一锤定音，将蜥蜴人击落台下。“就这样啊，哈哈，我太了不起了。”凯吉自得的笑道。

第二场对阵的是巴拉卡，长长的尖牙是塔卡塔族（Tarkatan）独有的特征。凯吉揶揄道：“这妆化得……以为这是化装舞会么？”“我会品尝到你鲜美的肉体的。”巴拉卡用含混的声音说道。随后旋身如陀螺，手臂上的尖刺在旋转中闪现道道寒光。凯吉纵身跃起堪堪避过，飞脚踢到他的后颈，一招制敌。

今天的比赛告一段落，雷电走到凯吉的面前说：“打得不错。”“哦，你的帽子也蛮漂亮的。”凯吉应付道，目光还在搜寻方才的制服妹。旁边的刘康说：“最好礼貌些，他可是大地王国的守护者——雷电！”凯吉笑道：“好了，不管你们玩什么角色扮演游戏，都和我都没关系。美女有约，再会。”

在石桥找到制服妹，她正和某人通讯，一脸焦灼的神情。凯吉走过去：“需要帮忙吗？我是专门解救遇难少女的。”制服妹扫了他一眼，皱眉道：“我现在有麻烦，没什么心情和影星聊天。”说着转身就走。

凯吉拉住她的胳膊：“在没有保镖的情况下，我不会让你乱跑的。”制服妹甩开他的手掌，朝他肚子便是一拳，跟着一记上勾拳击中他的下巴。

这桀骜不驯的妞！凯吉决定给他一点教训，于是略施拳脚下将她打倒。看她颓然的样子，又生怜香惜玉之心，刚要缓和下气氛，却突然被一股大力举了起来，随后腾云驾雾般飞了出去。

一个戴着机械眼的壮男朝制服妹走去，说道：“既然他把你打成这样，现在我该轻松点了。”凯吉攀住石桥的栏杆爬了回去，很绅士地说：“请离这位女士远些。”机械眼的义眼中透射出红色的光芒，提拳便冲了上来。

机械眼的功夫稳健有力，大开大阖，不过凯吉的身手更胜一筹，一番拳脚后放倒了机械眼，令制服妹的态度稍有缓和，开口道谢。“这家伙谁呀？”凯吉指着地上的机械眼问道。“军火贩子卡诺。”“这么说你穿的不是戏服的，而是真正的军人？”“是特种部队，感谢你的帮忙，我叫桑尼娅·布雷德。我们的指挥官被关在岛上，我得找到他。”

第二章 桑尼娅·布雷德（Sonya Blade）

桑尼娅在地牢里找到了贾克斯，他的脸上一片模糊。“快跑！”贾克斯用微弱的声音说。“桑尼娅小姐，我们一直等你呢。”尚宗带着两名长刀武士走

她是美国特种部队的精英女战士，也是“真人快打”系列的首位女性人物，在一代就出场的元老级角色，正义阵营斗士。桑尼娅自小崇拜身为美国海军的父亲，她长大后加入外域调查局（OIA）特种部队，专门负责缉拿剿灭各种大型犯罪团伙。为追捕黑龙会头目Kano，她与队友们误打误撞闯入举办真人快打武斗会的神秘小岛，居心叵测的阴谋家尚宗威逼她参加武斗会与地球斗士们相互厮杀，但桑尼娅最终与雷电、刘康等英雄合力粉碎了尚宗的阴谋并救出自己的队友。

桑尼娅虽然一副特种兵扮相，但她那尺度夸张的小背心总将自己的性感展露无遗，因此免不了惹得凯吉之类的家伙蠢蠢欲动。桑尼娅能以粉色能量实施远程攻击，近有红粉雾吻，远有光环冲击波。她擅长轻盈迅捷的快速攻击，近战缠斗中的倒立夹腰摔令人防不胜防，有时比标准摔投还好使。她的车轮翻踢发动快，由上至下的攻击覆盖面也广。尤其是她的弧线穿云腿有如迫击炮，速度快如闪电，攻击距离远且杀伤力惊人。桑尼娅还能在跃空状态发动斜踢攻击，或直接在空中摔投对手。这位女特种兵是一个远近都相当难缠的快攻型对手。

来，说：“我看你是不错的选手呢，你的对手是绝对零度。”说话间，地牢里出现了一块冰锥，冰锥轰然碎裂，一个忍者装束的家伙出现在面前。

绝对零度是外部世界克罗莱瑟族和人类的混血，拥有控制冰的能力。他手里时常闪现一把冰刀，挥斩间散发着凛然寒气。桑尼娅谨慎出招，在他冰封形态时绝不敢贸然攻击，否则则会被冻结。击败了绝对零度，桑尼娅挥拳要打尚宗，雷电赶来劝止。雷电从幻觉中感应到，打败尚宗的那个人应该是刘康。桑尼娅看到贾克斯的惨状，心如刀绞，怒火中烧。谁也阻挡不了她的复仇，于是雷电成了她的出气筒。



桑尼娅将指挥官贾克斯救出地牢


雷电运功为贾克斯疗伤

雷电没有还手，一直退避，忽然轻语道：“闭上眼睛！”桑尼娅的拳头停在半空，满腹狐疑地闭上了眼睛。雷电周身爆发现炽烈的白光，尚宗和武士们呆立原地，处于盲目的状态。桑尼娅趁机跑去开牢门，将贾克斯扶了出来。

“没有人可以离开这座岛屿！”随着话声，两名妖娆的女子走了过来。她们是绍康皇帝的得力干将——吉塔娜公主和贴身侍卫翡翠。吉塔娜擅使一对刃扇，临风飞舞，飘逸自如；翡翠擅用旋镖，手里一根伸缩自如的长棍如神出化。桑尼娅毫不退让，以一敌二，将两者击倒尘埃。这时空中传来马达声，特种部队的直升机出现在视野，桑尼娅朝它挥舞手臂。这时尚宗的掌心发出一道火焰，将直升机炸成碎片。桑尼娅怒目相向，看到卡诺站在尚宗的身旁，于是挥拳朝他攻去。卡诺的铁拳套和双匕招招迅猛，好不容易将他击倒，尚宗的火球又落在桑尼娅的身前，他笑道：“他可不是你的俘虏。”随后带着卡诺、吉塔娜和翡翠扬长而去。

凯吉带着雷电和刘康赶来，雷电运功为贾克斯疗伤，将一道电光灌注到他的体内。贾克斯很快恢复，说道：“真是神乎其技，谢谢你，雷电。”雷电说道：“不必言谢，我的能力预感到，你们这些人和大地王国的命运息息相关。我看到绍康变得强大无敌，他摧毁了大地王国所有的生命，我们都得死……但我相信这些预感会引导我们战胜绍康。”

第三章 蝎子（Scorpion）

第二天，尚宗和僧侣们抵达现场，死灵法师拳痴也来了。一名面具护卫引起了雷电的注意，他悄悄走近那名护卫，说：“我知道你是空佬，少林的刘康也来参加此次比赛。”空佬道：“我的武功不比刘康差。”

蝎子真名叶斩半藏，日本白井流忍者联盟成员，也是一代中的元老人物，中立阵营斗士，却是历代人物列表中永远占据头牌首位的热门角色。甚至“真人快打”系列之父艾德·布恩本人都承认，蝎子这个角色是他的最爱。蝎子虽然武功高强，但性格冲动有勇无谋，经常被人利用。蝎子所属的白井流忍者联盟与中国杀手组织林奎帮势不两立，在前往少林寺盗取宝图的战斗中，蝎子被林奎帮杀手绝对零度格毙。他的灵魂堕入虚空位面后被死灵法师拳痴复活，阴险的拳痴告诉蝎子，他的妻儿以及宗族惨遭绝对零度满门屠戮，满怀怒火的蝎子重返人间后继续与绝对零度进行着不死不休的复仇大战。地球位面守护神雷电的调解依然没能熄灭蝎子的无尽仇恨，他永远不知道，自己和绝对零度其实都是被拳痴操纵的棋子而已。

蝎子的武技极具忍者特色，他不但身形诡异还能操纵火焰助攻，拿手绝技飞矛掷出后可将远处对手直接拖拽到眼前，而且还是眩晕状态，成为完美的接续连招对象。远程恶魔地火发动攻击时毫无预兆，直接从地面涌出火焰炙烤对手。蝎子的瞬间传送肩击更令对手防不胜防，一眨眼就出现对方身后，同时发动威力可观的肩撞攻击。在近身搏斗中，蝎子的下段夹腰绊摔也很有威慑力。和桑尼娅一样，他也能在空中跃起状态下摔投对手。

黄色装束的蝎子自地狱之火中出现，站在擂台当心，大声问道："林奎族的冰冻人在哪？他杀了我的全家，我来取他的人头。"空佬摘掉面具走上擂台，说："请先接受少林的挑战！"说着，手指轻弹锋利的帽檐，作势欲攫。蝎子挥动忍者刀冲了过去，他曾是忍者组织成员，被绝对零度所杀成为一只死灵。后来他接受拳痴的条件而复活，戴着面具的时候与人类无异，但摘下面具的真面目则是一颗燃烧的头骨。空佬纵是拳脚了得，也不敌来自幽冥禁地的力量，最终倒在他的刀下。

"尚宗，我要挑战冰冻人！"蝎子喊道。此时雷电看到一段幻象：蝎子举起冰冻人的头颅，那颗头颅变化成另一个忍者杀手，冷酷的气势更胜从前。

"夜狼！"随着尚宗的声音，一名魁伟的印第安壮汉走上擂台。夜狼试图劝说蝎子放弃仇恨，消除内心的敌意。蝎子没有理会他的说教，身影如风般掠过擂台，夜狼抵不过蝎子愤怒的铁拳，倒在地上不省人事。



蝎子参加比赛是为了找冰冻人复仇



塞拉克斯对战好莱坞功夫影星约翰尼·凯吉



塞克特指责塞拉克斯违背自己的诺言

擂台赛暂停休息，雷电走过来说："蝎子，我理解你复仇的心情，但夜狼的话是对的，现在维系地球的和平更加重要。""冰冻人必须死。""你打冰冻人可以，但不要杀他，他的死会带来更多的仇恨。如果你能放他一条生路，我会请求古神将村庄恢复从前。"蝎子沉默良久，答应了雷电的要求。

稍顷，蝎子步入尚宗的休息大厅，一些参赛者议论纷纷，其中包括林奎族的塞拉克斯和塞克特。尚宗让蝎子和他们俩人对决，如果取胜就交出冰冻人。塞拉克斯和塞克特拥有繁多的武器和技巧，但在蝎子的超自然力量面前仍是相形见绌。将二人击退后，一身蓝色忍者装束的冰冻人出现在门口，缓缓步入大厅。冰冻人道："你还是和那些村民到地狱相见吧。""我会拉上你！"说着，蝎子拉着冰冻人进入幽冥禁地，这里尸骨累累，烈焰升腾。"这里是我重生的地方，也是你还债的地方。"说着，蝎子提拳冲了上去。一番恶战后，蝎子终于打倒了冰冻人，拳痴鼓唆蝎子杀掉他。蝎子想起雷电的话，并没有动手。拳痴望着他，眼中散发出魅惑的力量，说："难道你忘了么？"蝎子的眼前顿时出现村庄被焚烧的景象，乱箭如蝗，尸横遍野。一骑白马如电驰纵，驾座上一名忍者挥舞战刀，屠杀着村人。在村庄小屋里，妻子抱着年幼的儿子，一名忍者出现在他们面前，寒光闪过，血溅三尺，来者正是冰冻人。蝎子怒火大炽，伸手摘下面具，露出燃烧的头骨。负伤的冰冻人辩解道："那不是我。"但蝎子听不进去了……

大厅里的人们焦急等候，蝎子从火光中出现，手里拎着一颗头骨，冰冻人死了！他的手一松，头骨坠地化成一堆骨粉。随着凄厉的怒号，蝎子消失在火焰之中……

第四章 塞拉克斯（Cyrax）

望着地上的骨粉，雷电说起林奎热衷于改造半机械人的事，而塞拉克斯正是林奎的一员。林奎是源于中国的刺客组织，有过光荣的历史，但现在逐渐没落了。林奎刺客从来不讲人情，纪律严酷。由于它的大主教认为人会受到思想的制约，不能完全服从和贯彻命令，且受到肉体的限制不够强大，因此准备启动一个疯狂的计划：将所有林奎人改造成半机械人，使他们成为综合了古老忍术和现代科技的杀人机器。

塞拉克斯此番参赛，是受到尚宗的指使刺杀那个功夫影星凯吉的。他来到外面石桥，身后传出沉重的喘息声，跟来的是西瓦。西瓦是一个有着四条胳膊的半龙族女勇士，她原是辛蒂尔王后的贴身保镖。此时她气势汹汹地走过来，对塞拉克斯说："尚宗要终止协议，他现在不需要你了。"而后挥拳朝他打来。西瓦出招威猛、力大无穷，擅长凌空冲击和顿地践踏。

来自非洲博茨瓦纳的塞拉克斯是中国杀手组织林奎帮中四大机械忍者之一，他最早在《真人快打3》中登场亮相。当时身着黄色LK-4D4机械忍者套装的塞拉克斯肩负着追捕林奎帮叛徒绝对零度的使命，后来在桑尼娅和贾克斯等人帮助下，塞拉克斯成功摆脱机械忍者宿命，重新恢复了自己的人性。但在本作中，塞拉克斯被设定为依旧服务于林奎，绝对零度则取代他在桑尼娅和贾克斯的帮助下恢复了人性。

塞拉克斯虽然命运多舛，但他的实力异常强大，特殊攻击技多如牛毛，而且都有忍术的诡异特色。胸吐定时炸弹不但通吃远中近三档距离，更重要的是对手根本无法格挡防御。面对塞拉克斯时稍不留意就会被他抛出的绿色能量网捆住手脚，然后惨遭蹂躏。塞拉克斯同样拥有瞬间传送技，可在战局不利时迅速摆脱困境。任何试图在他面前跳跃的动作都是极度危险的，因为塞拉克斯有一项空中擒抱的绝活，发动快不说，而且攻击角度是倾斜向上的，任何对手刚刚跃起就会发现自己已被飞一般蹿出的塞拉克斯拦腰抱住，接下来就是一记免费赠送的头朝下大摔砸。

塞拉克斯凭借灵巧的身法躲避攻击，终将这个男人婆打倒在地。

塞拉克斯在擂台会场找到尚宗，他正和塞克特密谈着什么。尚宗认为塞拉克斯和雷电的交往过多，才决定舍弃他。但是比赛仍要继续，下场战斗是塞拉克斯VS约翰尼·凯吉。凯吉仍是一副明星派头，说道："不是每个人都有机会挑战名人的，准备好了吗，黑小子？"凯吉的机动性很强，擅长跳跃和下路攻袭。塞拉克斯在他浮空的时候及时出腿，打乱他的攻击节奏，最终将凯吉打倒在擂台上。塞拉克斯揪起凯吉，但他没有按尚宗的指令杀死他，而是轻轻地放开他，步下擂台，走出场外。"你被指派去杀凯吉，可你违背了命令和诺言。"塞克特跟了上来，他是林奎大主教之子，也是林奎刺客的领队，对塞拉克斯的行为很是不满。

塞拉克斯说："对与错，我自有判断。我们不是机器，塞克特。虽然我选择为林奎服务，但不会放弃我的自由意志。"说罢，两人斗在一起。塞克特擅长发射火箭和瞬移攻击，塞拉克斯将他击败后戟指相向说道："回去告诉大主教，我要退出！"塞克特道："没有人可以离开林奎……"

的确，林奎的教规有云：一旦入教，永无退出之日。一旦背叛，逃到天涯海角也要接受裁决。

第五章 刘康（Liu Kang）

王座大殿里，尚宗介绍新来的战士艾麦克。他是绍康用诸多战士灵魂塑造成的，拥有超自然能力，隔空移物或利用意志力穿越不同的时空。

刘康是唯一晋级到最终决战的选手，首当其冲挑战这个怪物。艾麦克的手中散发出碧绿色的烟雾，说道："我们人数众多，你孤军奋战，我们注定会毁灭你。"由于艾麦克是诸多灵魂的结合体，因此习惯地用"我们"称呼自己。他的武术流派是蔡李佛，相对少林拳法仍是稍逊一筹。"我不会让大地王国落在你的大师手上的。"刘康对地上的艾麦克说。

望着雷电、刘康和空佬一行离开大殿的背影，吉塔娜公主走到尚宗身边说："他比我们预料的更具威胁性，我会让他无法进入最终挑战的。"

清晨时分，刘康在院子里练拳，雷电过来说："记住醉拳大师玻璃球的教诲，不要让情绪影响到你的发挥。我从幻象中看到，你会赢得这场比赛。"刘康问："你的幻象从哪来的？""是未来的我发送过来的，也许为了保证某些结果。"说着，雷电掏出那块护身符："这个护身符是古神制作的，在我第一次看到幻象的时候就开裂了。如果我们选择明智的话，未来就会被拯救，它的裂纹也会愈合。"

雷电走后，吉塔娜公主找了过来，挥起粉拳就打。刘康避开几



刘康用少林拳击败灵魂的综合体艾麦克


吉塔娜公主前来刺杀刘康，反被刘康消磨了锐气

如果说“真人快打”系列一定要有个形象代言人主角的话，这个人只能是龙之武者刘康。魔王绍康与上天诸神约定通过真快打斗武斗会来决定地球的命运，如果外域武者十连胜的话，绍康将获得入侵吞并地球的许可。此前外域武者已经蝉联九届比赛冠军，眼看第十届武斗会开幕时形势已是岌岌可危，关键时刻地球守护神雷电大师带来了师出少林的中国孤儿刘康，刘康不负众望一举击败所有外域武者，从此成为正义化身。刘康在随后的冒险中拯救了外星公主吉塔娜所在的世界，他为彻底铲除邪恶甚至毅然拒绝了公主的情意。在《真人快打——死亡联盟》中，刘康遭到尚宗和拳痴两位阴谋家合力算计身亡。当尚宗被外域龙王奥纳迦（Onaga）打倒后，刘康得以重新复活并再次加入拯救世界的行列。

刘康的武功走的是刚猛至勇的纯阳路线，他的看家绝招飞龙踢直取对手头部，飞行速度很快，攻击距离甚至可跨越整个屏幕。中远距离上刘康还能发射龙之火焰球，对敌人实施远程轰击。刘康的另一项绝技车轮踢极具暴力美感，空中对敌头部五连踢的累计杀伤效果相当不错。他的龙炎格挡是一种被动传送技，如果能掐好时机成功格挡对方攻击即可瞬移到敌人身后发动致命反击。

招，看她仍没有停下来的意思，一把抓住她的双臂进行反击，将吉塔娜击倒在地。“快点，杀了我！”吉塔娜跪在地上，无限哀伤。刘康俯身问她：“为何？”“我让父亲失望了，快杀了我！”“绍康是你的父亲？我不会杀你，就当我们没遭遇过，你没让任何人蒙羞。”刘康说着站起身形，说道：“后会有期，希望我们在与今日不同的情形下重逢。”

在第二天的比赛中，刘康击败了来自幽冥禁地的蝎子和死灵法师拳痴。尚宗说：“距离上次大地王国的勇士夺冠已经过去太久的时光了，你的实力还不足以夺冠，现在下巢穴去吧。”说着，他打开一道传送门，刘康跌落到地牢之中。

他环顾四周，这里有只王座，微弱的光线从上方透射下来，空气中散发着潮湿和霉味。一个含混的声音传来：“我原没打算在这场比赛中战斗，没想到一个少林武僧会横空出世，我会给你一个战士的死法。”来者正是半龙族王子高洛，曾连续夺得9届真人快打冠军。高洛的近身攻击很凌厉，伤害高还会连击。刘康游走四方，用远程的投技来挫败他。

回到大殿，刘康面对精通形意拳和变形术的魔法师尚宗。他的变形术威力无穷，能够复制对手的招式进行还击，只是这种绝学是属于龙族和古神所有的法术，以他的天分还无法运用自如。最终，刘康用玻璃球大师所传的腿技击败了他，终结了外部世界武士连胜的记录，也使绍康500年的努力化为泡影。

尚宗带着外部世界的勇士悻悻离开，吉塔娜公主朝着欢呼人群中的刘康深情回望。雷电朝刘康躬身致敬，刘康连忙抱拳还礼。雷电掏出古神护身符，上面的裂纹非但没有愈合，反而更加的细密，让雷电顿感惊诧——“他必须获胜”难道说的并不是刘康？

外部世界，尚宗负荆请罪，跪倒在王座大殿。绍康咆哮着：“我等了500年，结果功亏一篑，还要再等上500年！”他无力地坐回王座，垂头丧气地说：“我被他们的规则束缚了，不能打破的规则。”

“陛下！”尚宗在阶下喊道。“杀掉他！”绍康不耐烦的朝吉塔娜挥手，尚宗连忙叫道：“但是陛下，如果改变了比赛的规则呢？”

绍康饶有兴趣地问：“说说看……”

第六章 贾克斯（Jax）

在武学院的庆功会上，雷电将真人快打的龙纹金牌颁发给了刘康，刘康正式成为本届真人快打比赛的冠军。

夜晚时分的庭院里，贾克斯吸着雪茄，雷电捧着护身符自语道：“护身符为何裂得更重，难道那个赢的人不是刘康？”贾克斯说：“不知道还有谁能像他那样，把尚宗搞得跟个傻瓜似的。”

雷电察觉到邪恶的气息，一道人影逼近了他们。雷电道：“是来祝贺我们的胜利吗？魔法师？”来者正是尚宗，他看起来比此前年轻了几十岁，相貌也变了。他修炼的变形术属于神的武功，凡人修炼会迅速衰老，所以他才投靠绍康，绍康会不时提供给他年轻的肉体，使他的外貌不时的变更。

尚宗道：“皇帝有一个提议，一场定输赢，如果大地王国输掉，外部世界就会将它吸收；如果大地王国赢了，绍康就不再染指它。”说着，他偷偷打开了一道传送门，成百上千的塔卡塔勇士冲进庭院，如狂风席卷。贾克斯冲上去阻击，结果寡不敌众，被勇士们踢倒打昏。

贾克斯醒来得知桑尼娅被尚宗掠走，尚宗此举是要逼迫大家同



醒来的贾克斯得知桑尼娅被尚宗抓走了

意新的比赛规则，否则他会如此不断的骚扰大地王国。雷电从幻象中看到刘康再次赢得比赛，于是决定答应他们的比赛条件。

雷电带着贾克斯和凯吉来到外部世界的王座大厅，绍康皇帝端坐在王座上。第一场比赛贾克斯对阵巴卡拉，贾克斯救人心切，出招凌厉狠辣，抓住巴卡拉抛至空中，铁膝撞断他的肋骨赢得战斗。

他指着尚宗问道：“桑尼娅到底在哪里？”尚宗嘿嘿轻笑：“你和桑尼娅除了救援彼此，还做过别的事情吗？”引得大殿里的勇士们哈哈大笑。雷电自幻象中看到桑尼娅就要被处决了，连忙将大家传送到地牢深处。大家搜索无果，贾克斯摆弄手臂上的跟踪定位系统，凯吉问他和桑尼娅到底是什么关系，看起来似乎不是指挥官和下属那么单纯……话未说完，贾克斯恼怒地将他打倒，说：“这样可以住嘴了吗？明星先生？”

这时吉塔娜的贴身保镖翡翠走了过来，说：“军械库地带禁止喧哗，生人勿近！”“那你的态度最好温柔点。”贾克斯正在气头上，来者正好发泄一下他的情绪。将翡翠打倒后，贾克斯道：“你在错误的地点、错误的时间出现，女士。”满脸淤青的凯吉走过来问：“感觉好点了吗？老兄。”贾克斯觉得方才出手太重，不好意思起来：“凯吉，我……”“没事了，现在得尽快去找桑尼娅。”

贾克斯真名杰克逊·布里格斯，是美国外域调查局（OIA）特种部队少校，桑尼娅的顶头上司。贾克斯一直肩负着追剿黑龙会恐怖分子的使命，他和桑尼娅与这帮敌人展开了旷日持久的较量，他们阴差阳错闯入举办真人快打武斗会的神秘小岛，贾克斯被尚宗手下所擒，后被桑尼娅救出并加入地球斗士这边的正义阵营。本作中，贾克斯遭到绍康手下灵魂忍者艾麦克袭击后惨失双臂，后经生物电子科技重植义肢才获得一对机械铁臂，这与三代中贾克斯为抗击绍康带领的外域武者入侵自行改造身体的设定大相径庭。贾克斯最终被绍康手下黑魔女王辛蒂尔所杀，但他有很大可能会在以后的续作中复活。

贾克斯的特点是肌肉发达，拥有一对视觉效果惊人的钢铁手臂。他擅长操纵紫色能量波，不但可以射出能量冲击锥，还能在远中近三档距离上发动能量地震攻击。贾克斯的武技明显带有西洋拳击和摔角套路，他的冲步直拳气势惊人，可在中距离上瞬间破敌，贴身的颈部擒拿和劈头砸击都难以格挡。在贾克斯面前跳跃很容易被他的空中擒抱抓住，补上一个漂亮的背摔顿时让对手失血大半。铁臂少校贾克斯是纯力量系角色，他的真正实力在众英雄中只能算中庸之流。



终于将桑尼娅救了出来


烟雾拜在雷电的身前，加入大地王国阵营

污秽不堪的地下化粪池边，一群守卫正在抛掷骰子赌博，桑尼娅被捆绑在附近，半龙人西瓦守在她的身侧。贾克斯等人赶到这里，将那群守卫留给雷电和凯吉，自己过去单挑西瓦。

“毕竟是女人，多几条胳膊也没什么不同。”贾克斯朝地上的西瓦说道。走过去为桑尼娅松绑，桑尼娅调侃道：“看出来了，你确实对女人有一手。”

第七章 烟雾（Smoke）

外部世界的荒凉之地，一堆尸体间站着两名刺客，他们是林奎的烟雾和绝对零度。为了不被改造成机械人，一起叛逃出林奎组织，相约追查绝对零度的兄弟冰冻人的下落。烟雾说：“我们只要找到尚宗，就能知道你兄弟死亡的细节。”

绝对零度离开后，吉塔娜出现在烟雾身前，说道：“父皇派我来是明智的，林奎人果然在没有接受邀请的情况下，随意在他的王国行走。”烟雾冷冷应道：“你的皇帝果真明智，蠢到派他的女仆来干涉林奎的事。”“我是吉塔娜，外部世界的公主，可不是什么女仆！”吉塔娜动怒了。

烟雾轻描淡写的将吉塔娜击晕，说道：“乖乖睡一会，我的小公主。”随后他潜入丛林要塞，看到尚宗和机械眼卡诺正在测试火箭弹发射器。卡诺道：“有一支如此装备的部队，在外部世界或大地王国都没有人能对抗你。”尚宗道：“东西还不错，通知你的朋友黑龙，我对他的货很感兴趣。”

烟雾上前击败了卡诺，尚宗用变形术变成了绝对零度，带着蜥蜴人攻了过来。绝对零度以冻结术见长，蜥蜴人则擅长隐身和毒术，烟雾使用瞬移和灵活的身法游走当场，终将两者击败。烟

烟雾最早是二代中的隐藏角色，他于三代正式登场成为玩家可选人物，这位林奎帮的忍者原本是绝对零度（光阳）的好友，为逃避非人性的机械改造，烟雾与绝对零度（光阳）结伴私逃后遭擒，并被改造成没有思维的机械忍者。林奎帮指派失去人性的烟雾追杀叛逃成功的绝对零度（光阳），两位昔日的挚友成为生死对头，但绝对零度（光阳）最终制服了烟雾并助其成功摆脱了电子设备的控制。此时正值魔王绍康入侵地球，烟雾追随绝对零度加入了正义斗士阵营，战斗中他被敌人捉住并被制成战利品标本陈列于绍康的城堡内。在本作中，烟雾继续扮演为朋友两肋插刀的忠义形象，追随绝对零度（光阳）杀入外域位面大战绍康及其爪牙。

见识过烟雾身手的人很难相信他曾经是一位机械忍者，他的独门绝技是斜向下抛射的烟雾弹，这发烟雾弹威力不逊于塞拉克斯的定时炸弹，一旦爆炸可将对手震飞上天，落地后仍然保持倒地不起姿态。有了这招绝活，烟雾只要保持距离就能从头到尾轻松虐死对手。烟雾的隐形术实战价值不大，只能让没见识过的新人吃点小亏，但他的烟雾影遁可谓出神入化，或近或远令人耳晕目眩。烟雾的瞬间传送带有前后连击效果，而且攻击距离足有一屏之遥。遭遇对方抛射物攻击时，烟雾的原地震颤不但能起到格挡作用，还能为武技充能。白发忍者烟雾是一个Bug型选手，他的烟雾弹可谓打遍天下无敌。

雾逼尚宗说出绝对零度的下落，此时一道鬼魅身影忽左忽右的偷袭他，烟雾根本捕捉不到他的方位，尚宗和蜥蜴人趁机逃走。

塞克特出现在面前，他已被改造成半机械装甲刺客，拥有更高的破坏和防御，还会发射火焰和导弹，但他最终还是躺在了烟雾的身前。“我不再服从林奎的指令。”烟雾说罢转身便走，却被成群的刺客围在中央。雷电和凯吉赶到，雷电透过幻象看到烟雾被改造后的样子，掌中发射电光将那些刺客击倒，塞克特见状不妙悄悄溜走。烟雾拜在了雷电身前，说自己正在寻找冰冻人的下落，担心他被林奎的人抓回去改造。

第八章 绝对零度（Sub-Zero）

绝对零度正将一个家伙冰封起来，这时一名黄色机甲的半机械人走了过来，说：“你必须回到林奎神庙接受改造。”“塞拉克斯？”绝对零度听出他的声音，没想到他已完成了机械改造，变成这般模样。

击败塞拉克斯，桑尼娅和贾克斯赶了过来，桑尼娅把他当成了冰冻人。绝对零度解释道：“我不是你所说的冰冻人，他是我兄弟，我来这里是想了解他发生了什么事。”桑尼娅和贾克斯对望一眼，对他说：“他被一个叫蝎子的人杀死了。”

猩红刺客装的艾麦克从一道传送门中现身，贾克斯冲过去扼住他的咽喉，挥拳砸去。艾麦克的双手散出绿色的光芒，将贾克斯的双臂缠住。贾克斯痛苦的吼叫，“砰”的爆响，血肉模糊，他的双臂被炸断，桑尼娅连忙赶过去救治。

绝对零度击倒了艾麦克，前往竞技场寻找蝎子。竞技场上，吉塔娜公主挥舞刃扇打倒一名少林武僧，武僧说：“我失手了，应该得到死亡的惩罚。”吉塔娜想起遇到刘康的时候，自己倒在地上绝望的样子，挥在空中的扇子如何也落不下去。

绝对零度在竞技场击败了蜥蜴人，对绍康道：“你的这些手下为了供你的消遣而战斗、死亡，让你觉得很了不起的样子。我的兄弟参加了这次荒唐的比赛，我此番前来，就是为了与杀死他的蝎子面对面的交流。”

“你本该如此。”绍康皇帝道。他身旁的死灵法师拳痴从幽冥禁地召唤来了蝎子，蝎子走向绝对零度，说：“你不是冰冻人！”“我是他的家人，为了他的荣誉而战。”“他没有荣誉，你会死得和他一样！”蝎子愤恨地说道，眼中射出炽烈的怒火。

绝对零度绝对是“真人快打”系列中最红的热门人物，不过这个名字却共同属于一对忍者兄弟——哥哥冰寒和弟弟光阳。大多数时候，提到这个名字通常指弟弟光阳。绝对零度这个名号本来属于兄长冰寒，但冰寒在真人快打武斗会上惨死，弟弟光阳悲伤之际又逢林奎帮帮主强制推行机械忍者改造计划，光阳不得不与好友烟雾携手亡命天涯。烟雾被擒后，光阳得知杀兄之人正是蝎子，而被拳痴蒙骗的蝎子也将光阳当作灭门仇人，两人在尚宗的武斗大会上大打出手，最终光阳大获全胜，不料却被半路杀出的林奎帮众抓走。被改造成机械忍者的光阳最终在贾克斯等人帮助下重获新生，但在保卫正义勇士秘密基地的战斗中，他却被黑魔女王辛蒂尔所杀。

绝对零度是“真人快打”系列每代作品中必不可少的可选人物，他的特殊技大多带有冰属性效果，手中神出鬼没的冰刃更是大幅延长了攻击范围。他发射的远程魔法冰球命中后能将对手冻结片刻，中近距离上可在地面喷洒冰陷阱，对手踩上就会被冻住无法拔脚。激战中绝对零度还能变出自身的幻影冰雕，同时抽身后退，这个冰雕同样是个陷阱，如果对手击中冰雕也会被瞬间冻结。近距离内，绝对零度的滑踹速度快威力猛，同样是不容小觑的翻盘绝技。仅就本作而言，绝对零度是控场能力很强的技巧型选手，但他的杀伤力似乎不够令人满意。

冰与火的较量，就在绝对零度要将蝎子击杀的时候，一群林奎刺客伏击了他。塞克特向绍康皇帝请求，要将绝对零度带回林奎的审判神殿治罪，为此他不惜以效忠绍康为代价。

绍康对于绝对零度出现在竞技场很是愤怒，质问吉塔娜："这些忍者怎会厚颜无耻的出现在我面前，我不是派你去阻拦他们了吗？给我滚……"

"父亲……"吉塔娜黯然离开了竞技场。雷电望着她离去的身影，悠然说道："吉塔娜的信念就像是细长的芦苇，在暴风前折腰，如果我们将它连根拔起的话……"



绝对零度和蝎子之间的战斗其实就是冰与火的较量

第九章 吉塔娜（Kitana）

城外的废墟，吉塔娜公主对翡翠说："你就是这么表现忠诚的吗？我想独处，你却一直跟着还一路埋怨，像是责备小孩子！"翡翠道："我从未见过你的父亲对你发这么大的脾气，他对你的期望很高……好吧，我们以后再谈，当你有心情聆听的时候。"翡翠转身离去。吉塔娜心里不是滋味。翡翠陪她度过童年并一起长大，名分虽是主仆，情感上却是最亲密和最值得信赖的朋友。

黑暗女王辛蒂尔的女儿，手持一对刃扇的外域公主，具有爱憎分明的爽朗性格，与各方阵营明星人物都有非同一般的交情。本作对吉塔娜的身世做了很大修改，公主幼年时父亲被绍康所杀，母亲辛蒂尔被霸占后自杀。长大后的吉塔娜浑然不知自己身世，在助纣为虐的战斗中，吉塔娜刺杀刘康失败后被对方的宽宏友善所吸引而导致立场动摇。雷电大师指引她识破了魔王绍康与尚宗的真面目，绍康利用尚宗的魂魄复活辛蒂尔并对地球勇士们痛下杀手，吉塔娜在抵抗中被母亲所杀，奄奄一息之际她心中牵挂的刘康也从异界魂游归来，两位有情人上演了一幕终难成眷属的离别悲剧。

吉塔娜在众英雄中的优势相当突出，她的扇刃攻击威力大，且覆盖面广，站立和跳跃状态下都能发动。吉塔娜的多种悬空技和防御技保证了无懈可击的制空权，虽然没有瞬间传送，但要想把她堵在角落里几乎是不可能的事。使用吉塔娜要尽量避免被敌人近身缠斗，不过即使陷入贴身肉搏，公主的鸳鸯腿和下段连环绊也能迅速摆脱困境。吉塔娜公主是连击伤害极大的角色之一，没有经验的新人在她暴风骤雨的连击中能瞬间痛失近半血槽。

雷电和凯吉、烟雾来到她的身边，"吉塔娜公主，我想和您谈一下！"雷电说："我感觉到你的内心充满矛盾和斗争，你需要一些答案，我会帮你找到它们。若你相信我的话，前往尚宗的肉坑，那里有很多的线索。""肉坑？那里是我不能涉足的地方。"吉塔娜不明白他的意思。



绍康告诉吉塔娜，自己正是她的杀父仇人

雷电走后，吉塔娜带着满腹狐疑前往肉坑，察觉到有人跟随着她，是翡翠。"我知道你要去哪里，我奉命阻止你去那里，公主请回吧！"翡翠说道。"不，这条路或许能带我走向真相。"吉塔娜坚定地说，于是这对曾经形影不离的伙伴战在了一起，但翡翠始终心存敬畏，也不忍对吉塔娜下狠手，只能以自己失败的方式让公主继续探索真相。

地牢里尸骨成堆，血肉成河。培养器皿里盛装着奇形怪状的人体标本，案台上躺着一名女子，除了又尖又长的塔卡塔族牙齿，面貌身形竟与吉塔娜一样。那女子忽然睁开了眼睛，朝她招呼道："你好呀，姐姐，你是多么的漂亮和美丽，我是如此的悲伤和孤独……让我们成为一家人吧！"那女子走下案台，步步紧逼。

"你不是我的家人，只是一个怪物！"吉塔娜道，挥拳与她斗在一起。这只怪物名叫美琳娜，是尚宗接受绍康的命令，利用塔卡塔族基因制造的吉塔娜复制品。

打倒了美琳娜，尚宗现身。吉塔娜怒斥他竟然制造这样恶心的东西，尚宗则一副无辜的样子，说："我只是想把你变得更完美罢了。"吉塔娜公主拉着尚宗的胡子来到王座大殿，对父皇说道："如果不是有什么要紧的事，我是不会打扰您的。我觉得您应该知道这个魔法师都做了些什么，他用塔卡塔族人的血制造了我的复制品。"

绍康走下王座，对尚宗说："做得好，魔法师。"吉塔娜惊道："您知道这些？怎么能这样，您是我的亲生父亲啊！"绍康厉声道："我是你的皇帝！你的父亲艾德尼娅国王早就死了，我把他的皇后占为己有，如果不是辛蒂尔说服我，你也……"

吉塔娜如遭雷殛，呆立当场，喃喃道：“雷电说的是真的，你是一个骗子，骗了我一辈子！”“把她关到塔楼去，我要杀鸡儆猴。”绍康吩咐道，然后对尚宗说：“把肉坑里的美琳娜带回来，她才是我的女儿。”

看到这一幕的翡翠，暗自说道：“让你失望了，吉塔娜，现在我要赎罪。”

第十章 翡翠（Jade）

军械库里，巴拉卡在检查箱子里的武器，翡翠朝巴拉卡走过去，道：“我要进塔楼探望吉塔娜。你是条不错的看门狗，巴拉卡，但现在给我死一边去。”说完朝他投去飞去来器，手中的长棍跟着敲中他的脑袋。

巴拉卡倒在地上喘息道：“艾德尼娅人真的没有丝毫忠诚可言。”翡翠俯视着他：“乖孩子，盲目的忠诚并非好事，根据我的切身体会，你最好睁大眼睛看到最后的一幕。”说完一脚将他踢晕。

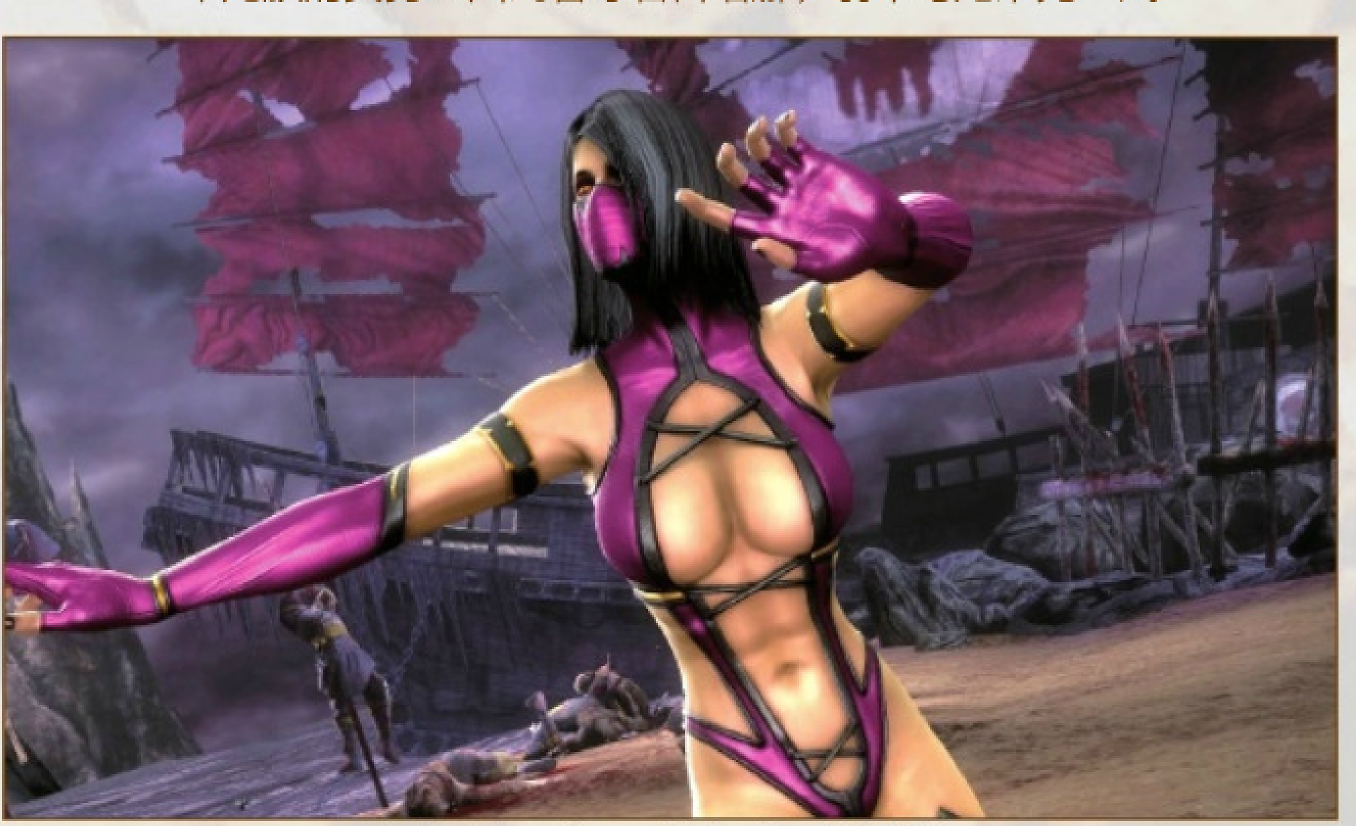
进到塔楼，半龙人西瓦看守着吉塔娜，见到翡翠的身影，她摆好了架势说道：“我的职责很清楚，任何人都不得踏入塔楼。”翡翠的脚步没有停止，娉婷袅娜地站在她身前，说：“如你所见，我要帮公主逃走。”

翡翠是最早出现于二代的隐藏人物，她的最初身份是吉塔娜公主的幼年密友，出身贵族的她满门遭屠后被献给魔王绍康。经过严酷训练后，这位绿衣忍者奉绍康之令出任吉塔娜公主的贴身侍卫，当吉塔娜获悉自己的真实身世后毅然决定脱离绍康，奉命抓捕公主的翡翠几经辗转最终决定追随吉塔娜投入到抗击绍康的战斗中。本作中由于雷电大师逆行时空提前将真相说出，吉塔娜尚未远遁便被绍康囚禁，忠肝义胆的翡翠果断劫狱救出公主。但在最后的决战中，她为保护吉塔娜死于辛蒂尔之手。

翡翠有两件独门武器：回旋镖和能量棍。她抛出的回旋镖可远程攻击上中下三路，远距离对峙时足以牢牢压制对手。她的影踢疾如闪电，不但能迅速接敌，同时也可以在中距离上给予巨大杀伤。翡翠的能量棍可挑可砸，无论是劈头一击还是挑人甩飞都能让对手不敢轻易靠近。当遭到敌方远程骚扰时，翡翠可借助影之闪烁技轻松抖开袭来的抛射物。翡翠是一位敏捷型快攻选手，无论远近都有足够威慑力，这点就比吉塔娜强了很多。



半龙族的女勇士西瓦看守着吉塔娜，翡翠与她难免一战


在海岸遇到妖异的人造怪物美琳娜

半龙人身体高大笨重，招式大开大阖，拳脚生风，威猛凌厉。翡翠将西瓦打倒，奚落道：“你并不是个称职的狱卒，你说呢？”

正要动手除掉吉塔娜的镣铐，身后传来喧嚣声：“快点，别让她跑了！”吉塔娜摇头说：“你一人打不过他们的，去找雷电帮忙！”

翡翠逃到海岸，在这里遭遇美琳娜。这回她换上了紫色劲装，还戴上了面罩，看上去果真和吉塔娜极其相像。“你得跟我回去，姐姐见到你一定会很高兴的……”她的腰肢在风中摇曳，曼妙生姿。但如果把她的面罩拿下的话，就没有这般美感了。而她的出手风格也是极端的残暴，她会跳上肩膀疯狂咬噬，还会缩成一团飞速冲撞。翡翠不好容易才将她击败，对她说：“对吉塔娜来说，我比你更像她的姐妹。”

雷电一行赶来，翡翠将吉塔娜的事向他们说明，空佬提议兵分两路：雷电率众前去参加未竟的比赛，空佬和刘康前往塔楼解救公主。

第十一章 空佬（Kung Lao）

空佬和刘康赶到塔楼，发现吉塔娜不知去向，想必被敌人转移了。这时两侧走廊末端的门打开了，来者分别是半龙人西瓦和林奎刺客影子·塞伯坦。刘康过去打半龙疯婆子，而空佬去应付影子。

影子其实就是被蝎子烧死的那个冰冻人，他的灵魂在幽冥禁地中被拳痴复生并招进暗影兄弟会。灵魂中阴暗的部分把他完全变为无情的人，成为名副其实的冷血杀手。他擅长暗黑魔法，能够克隆一个自己的影子去战斗。

空佬至刚至阳的少林拳法克制了影子的阴柔武功，将他打

从二代开始登场的空佬背负着源自先祖的血海深仇，他的祖先老空佬（这名字够绕的）曾是真人快打武斗会冠军，后被外域武者高洛在次届比赛中杀死。空佬渴望重获先祖昔日勇夺桂冠的荣耀，同时能手刃仇人为祖先报仇。但在选拔赛中，同为少林武僧的刘康击败空佬赢得出战资格，目睹刘康最终夺冠并载誉归来的空佬心中充满苦涩和郁闷。在反击魔王入侵地球的战斗中，他奋不顾身迎战绍康被打得半死，侥幸保命的空佬遁出凡尘，不久后再次投入正义阵营作战，他以大局为重放过了决定与吉塔娜公主联合对抗绍康的世仇高洛。本作中由于雷电逆行时空改变未来，空佬化妆成卫兵潜入武斗会取代刘康大战群魔，这位失意者接连击败强敌后终于尽雪前耻，怎奈乐极生悲遭到绍康偷袭丧命。

空佬的真正实力彻底补偿了他那令人泪下的悲催命运，他是本作中公认的最可怕也是强悍的角色，没有之一。表面上看，他除了一顶带刃圆帽外没什么惊人之处，但空佬的连击有鬼缠手之美誉，被对手格挡后惩罚也很小，而且启动招式千变万化，突进或传送中都能猝然发难。一旦进入连招锁定攻击，对手很难迅速摆脱被动。空佬的透视破骨技也可以很容易续入连招，从而实现更长累计伤害和更高的连击效果。在熟练高手的操控下，空佬一次不间断连招最多可卸掉对手百分之八十以上的生命值。有种说法称本作是空佬的个人秀专场，这绝不是凭空吹嘘的谬论。

倒在塔楼走廊。拍打衣衫，看到那边的刘康和西瓦打得不可开交，正要赶去帮忙，身后忽然传来闷吼，半龙族的高洛走了过来。

这下两边的情形旗鼓相当，两人的对手都是半龙人，双拳敌四手。高洛曾获得9届真人快打冠军，武功高超，力大无匹，但他还是败在了空佬的少林碎碑掌之下。

“如果你还剩下一点荣誉感的话，告诉我们吉塔娜在哪？”空佬说。高洛道：“她被带到竞技场去了，毫无疑问，她已经在那里被处决了。”说着，呵呵笑了起来。

两人赶到竞技场，凯吉正被艾麦克打得鼻青脸肿，局势对大地王国不利。吉塔娜被绑在王座旁边的柱子上，刘康说：“我必须救她出来！”。雷电拦住他：“不是现在，烟雾和凯吉败阵，贾克斯和桑尼娅也不知去向，不管你是不是大地王国的救星，你都必须战斗！”“但我不是必胜者。”刘康的脚步并没有停留。

王座上的绍康喝道：“雷电，说出一个名副其实的冠军名字，如果你能的话。”由于刘康没有听从指挥，雷电只好派空佬上台比赛。空佬迎战尚宗和拳痴两人组合成的死亡联盟，随后对阵金太郎，这位半龙人通身生有虎皮纹斑，是半龙王子高洛的舅舅，他的实力和凶残比高洛有过之而无不及。

空佬力克群敌，在擂台上挥舞手臂，洋洋得意，朝着雷电喊道：“你看到了吗？大地王国自由了！”话音未落，一道人影闪到他的身后，徒手将他的脖颈扭断！

场中一片惊呼声，出手的人正是绍康皇帝，愤怒的刘康冲向他，被他轻易地躲了过去。绍康呵呵轻笑，道：“无知小子，知道我是谁吗？我是世界的征服者！”刘康回道：“你不过是个杀人凶手，我会让你尝到自己鲜血的味道。”

空佬之死给了刘康无尽的力量，他打败拥有黑暗魔法和超人神力的绍康。“这一拳是为了空佬、少林和大地王国！”刘康的铁拳高高举起，散发出炽烈的金芒。拳如流星，捣入绍康的胸腔，力透背脊。一道白光穿透云层罩在刘康的身上，这是古神的致意，大地王国永远摆脱绍康的束缚了。

绍康血喷如注，毙于当场。“简直无法相信，大地王国赢了！”尚宗失望地叹道，示意手下抬走绍康的尸身，悻悻地离开。

雷电掏出护身符，上面的裂纹如故，惊道：“怎么可能！绍康死了，可未来没有变化！”雷电陷入了深思，“他必须获胜”到底指的是谁呢？

尚宗、高洛、美琳娜、西瓦、艾麦克等人回到王座大殿，商量着如何收场。这时绍康踉跄着步入大殿，他被拳痴给救活了……



空佬迎战昔日的九连冠得主高洛


刘康终将绍康杀死在擂台赛上



拳痴在沙漠里复活了王后辛蒂尔


斯特瑞克和同事凯暴在天台上阻击蜥蜴人


用手电一照，金太郎立马就跪了

绍康斥责尚宗办事不利，让自己失去了10连冠的机会，再也不能染指大地王国了。此时拳痴提出一个建议，不用管什么真人快打，就直接进攻大地王国好了。此前辛蒂尔王后用自己的死守护着大地王国，现在他有办法让她复活并服从于绍康，这样就解除了绍康进入大地王国的障碍。绍康大喜过望，说：“现在是你证明自己价值的时候了，快去把她给我带回来！”

黄沙漠漠，拳痴搜寻到了辛蒂尔的白骨，将它们拼凑整合，塑造血肉，赋予灵魂。辛蒂尔王后复活了，只是她的神智已在拳痴的影响和操纵之下。

第十二章 斯特瑞克（Stryker）

外部世界入侵大地王国，纽约城陷入混乱之中。烟雾滚滚，汽车的残骸遍布街道，塔卡塔族的士兵装备着霰弹枪和火箭弹发射器在街头肆虐，居民们在怪物们的追逐下惊慌奔逃。特警部队的斯特瑞克站在楼顶，看着街道发生的一切，与总部联系增援。身旁的同事凯暴牢骚着：“在我宣誓服务的时候可没想过会有这种状况……”

“那你在想什么？”斯特瑞克朝楼下望去，一只绿肤怪物沿楼壁爬了上来，没时间再和他调侃，拔枪朝怪物射击。蜥蜴人很快冲上了天台，身周散发着浓重的绿色迷雾，嘴里嗞嗞作响，不时喷溅绿液。他用长舌将两人手里枪打掉，斯特瑞克只好徒手搏斗。

打倒了蜥蜴人，斯特瑞克说：“这么大了还随地吐痰，妈妈肯定没好好地教你。”他拉起地上的同伴凯暴，两人赶到街道，美军正节节败退，一只身形庞大的怪物穷追不舍，随手抛掷着车辆。街道的对面，伫立着一个袒怀露臂戴面罩的紫衫女子（美琳娜），敌友不明。

“穿成这样，一定是敌人！凯暴，在后面掩护我。”斯特瑞克朝那女子走过去，问：“嘿，你在这

斯特瑞克原名柯蒂斯·斯特瑞克，是纽约警局SWAT特勤小组成员，最早于三代登场。当时魔王绍康在纽约上空开启传送门入侵地球，全城居民遭到绍康吸魂魔法攻击后纷纷丧命，斯特瑞克是不多的幸存者之一。在雷电大师的指引下，斯特瑞克加入保卫地球的队伍并在冲击金字塔的战斗中牺牲。



本作以逆转时空的方式重写了这段历史，斯特瑞克与特警队友凯暴同时见证了纽约城的毁灭，夜狼发现这位天赋异禀的战士并引荐他加入雷电大师的反抗军。在最后与黑暗女王辛蒂尔的大战中，斯特瑞克不幸身亡并被亡灵巫师拳痴复活召为傀儡。

斯特瑞克的攻击带有浓郁的特警战术风格，手雷、手电、警棍、电击器、手枪全部上阵。他的手雷投掷可媲美塞拉克斯的胸射炸弹，警棍下扫上挑攻击角度刁钻，覆盖距离也广，连招中还能高速旋转手中警棍痛击对手。手枪技是一种低效的远程双连击攻击，反应速度较慢，杀伤力也不大，唯一优势是可以摁住扳机不放择时开火。斯特瑞克的透视破骨技颇有虐杀大师风范，战术手电、警棍、电击器连轴抽插对方，其酣畅淋漓程度不可言表。

儿做什么？”那女子闻言转过身来，发出磔磔怪笑，她伸手摘下面罩，露出塔卡塔族特有的森森长牙，含混的声音道：“我是来找小伙伴的……哈哈！”

斯特瑞克用警棍和皮靴征服了这个妖异女子，这时巨大的喷火翼龙低空掠过。在他失神的时候，地上的女子突然偷袭，却被远处飞来的一道电光击倒。斯特瑞克惊愕地望去，一个穿白衣戴斗笠的人（雷电）从空中冉冉飘落。正要询问，桥对面传来低吼，看到一名赤膊大汉和半马人（莫塔罗）斗在一处。

“凯吉在和巨型野兽战斗？这是拍电影么？”斯特瑞克惊道。雷电飞过去救应，凌空发射闪电将莫塔罗射落桥底，令斯特瑞克和凯暴大开眼界：“那家伙怎么做到的？手中能发出雷电？”

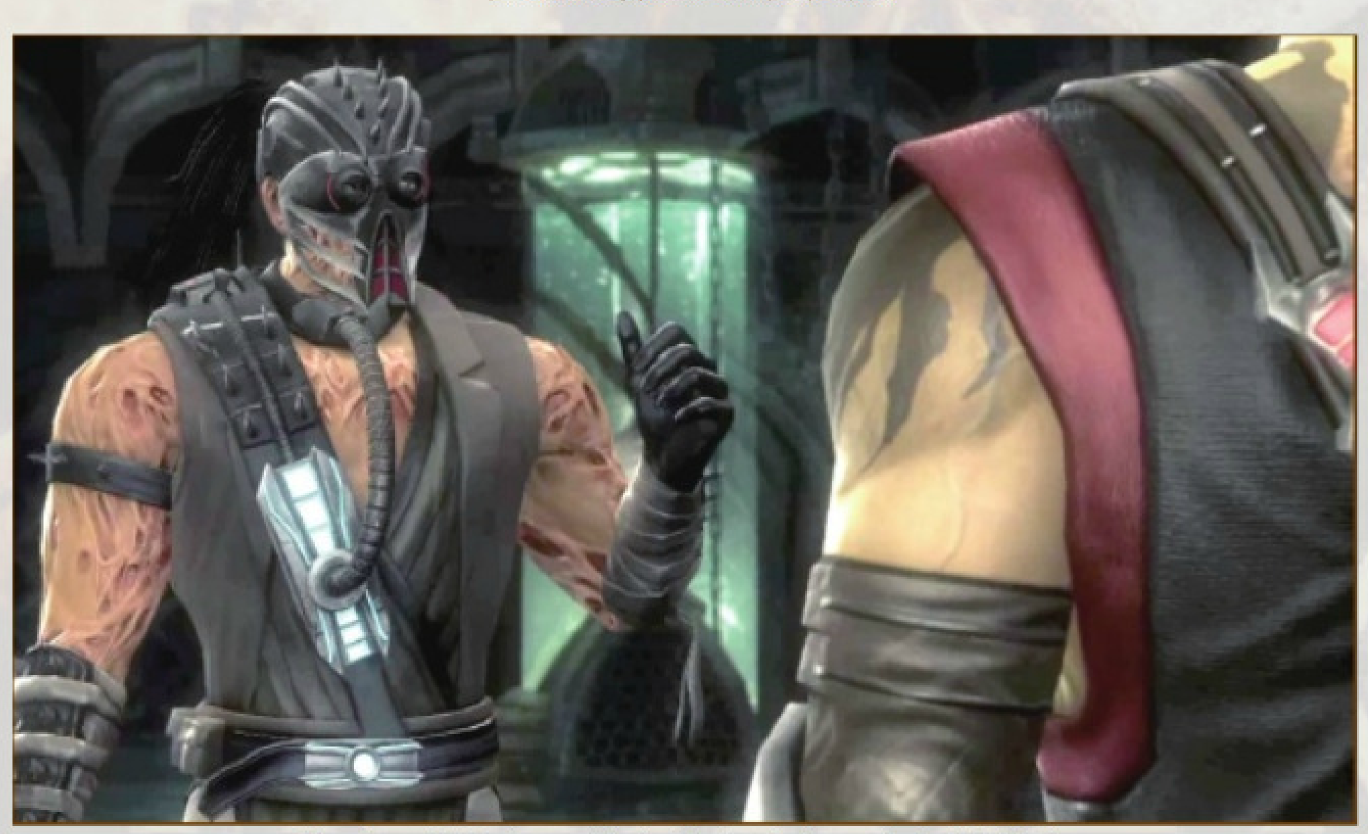
就在两人点评的时候，身旁传来一声低吼，一身虎皮的半龙人（金太郎）大踏步走来，口中吐出一道火焰，凯暴被烧倒在地，惨烈痛呼。愤怒的斯特瑞克打倒了金太郎，看到地上的凯暴被烧焦了，联系总部派人来救应，不想却被一股大力扔进了地铁站。来者是一身猩红装扮的艾麦克，诸多灵魂的结合体，拥有变化多样的暗黑魔法。斯特瑞克凭借手电、警棍、胡椒枪等警用道具，将这只怪物给制服了。

自动扶梯上出现一位印第安勇士（夜狼），说道：“雷电大人正在招集大地守护者，来对抗外部世界的入侵者，你就是其中的一员。”“哦，好吧，我想守护者的工资应该比我现在高出不少吧！”斯特瑞克笑道。

回到街道，凯暴的尸体不见了，只看到地上残留的血迹，空中还飘散着焦煳的味道。救援直升机还没有来，一定有人抓走了他。



在地铁站遭遇到艾麦克



烧成重伤的凯暴被卡诺改造成一名机械刺客

第十三章 凯暴（Kabal）

卡诺的工作间里，案子上刀剪俱全，烧得奄奄一息的凯暴被装上了维生系统，戴上钢铁面具。“轻松点伙计。”卡诺见凯暴醒来，安慰道：“你被烧得外焦里嫩的，还好我找到了你！”

凯暴这个角色最初于三代中登场，脸扣铁面具手持锋利双钩的他原本是黑龙会头目之一。绍康入侵地球时凯暴因为拥有天命战士异禀而逃过杀劫，但在魔王灭绝小队的围殴中他被严重烧伤，面容全毁不说，肺部也彻底损坏，由此变成烧伤怪男造型。凯暴因此发誓与绍康不共戴天，在与地球勇士共斗魔王的同时，他也没有忘记重建黑龙会。本作中凯暴的背景描述发生了重大变化，他从顽冥不化的黑龙会头目变成弃恶从善的特警精英，凯暴遭到绍康军团袭击致残后被黑龙会首领加纳救走，当他痊愈后发现绍康军团所用的武器居然购自黑龙会。愤怒的凯暴打败加纳后上门去找绍康算账，怎奈寡不敌众又逃回地球加入雷电的反抗军。自此凯暴成为坚定的地球勇士，他最后与队友斯特瑞克同死于黑暗女王辛蒂尔之手。

凯暴双钩擒敌抡甩的旋风摔投气势惊人，他还能发射紫色毒气弹远程轰击对手，跃空状态同样可以发射，骚扰防空都很好用。他还可以投掷贴地滚动的链锯镖，与敌拉开距离后再发动诺曼冲撞，这种能把敌人撞成陀螺的远程突击技是非常理想的连招起手式。凯暴的连招速度很快，威力又大，反复循环施展出来可以轻易压制住对手，让敌人几乎没有还手之力。对于那些缺乏远程攻击手段的角色，凯暴的靠近就意味着死亡。如果说空佬是恐怖到极点的存在，那么凯暴绝对可以在行家手里排到第二把交椅。

凯暴抚摸着脸庞，冰冷而沉重的面具，呻吟说：“一定变得很可怕，给我摘掉……”卡诺在水槽里清洗着手术器械，说：“不行的，这面具是永久性的，没有它你连呼吸都维持不了。”“这么说，我变成了一个怪物，我本来应该死掉的。”凯暴从手术台上走下来，愤恨地对卡诺说：“你让我生不如死，现在你去死吧。”凯暴


绍康毫不留情的吸光了尚宗体内的所有灵力



凯暴挥拳如雨，终将西瓦这个半龙族婆娘打倒

拾取一对护手双钩，步履如电，逼近卡诺，双钩插进他的双肩锁骨，将他整个人抡飞。

“我要离开这里！”凯暴说道。“祝你好运，没有绍康的同意，你恐怕很难活着离开。”地上的卡诺嘿笑道。“那么，我们就去找绍康。”说着，凯暴的双钩抵住他的咽喉……

在外部世界的王座大厅，美琳娜、林奎刺客和一些塔卡塔宠奴抬着莫塔罗的尸体走了进来。“雷电杀了莫塔罗！”美琳娜向绍康报告。辛蒂尔王后说：“我现在要赶去大地王国，去完成莫塔罗的工作。”绍康点头，回身唤来尚宗，说：“王后需要你点东西。”伸手过去，一股魔力笼罩他的全身，抽丝剥茧地吸取他体内的所有灵力，徒具皮囊的尚宗无力倒下。绍康回身将灵力灌注到辛蒂尔的身上，辛蒂尔发出尖啸，完成了化蝶的蜕变。

“我觉得他做得有点过了。”卡诺有点兔死狐悲的感觉，话声未落，凯暴的匕柄击晕了他。凯暴朝着绍康走去，击败阻路的美琳娜和影子，成群的塔卡塔宠奴和林奎刺客围了过来。凯暴看自己寡难敌众，便奋力一跃，冲进一道传送门。

眨眼间回到纽约街道，这种传送速度令凯暴咋舌，外部世界的魔法真是不可思议。一名机械人出现在他身旁，说：“你无权使用那道传送门的。”这名机械人蓝色涂装，双手散发着凛然寒气，他正是由绝对零度改造而成的——赛博零度！

改造后的凯暴非吴下阿蒙，速度和力量得到惊人的提升，轻松击败这个浑身冰冷的机器怪物。一名高大的半龙族女子（西瓦）走了过来，说：“同是林奎人，相煎何太急。”凯暴道：“他不是我的兄弟，他只是部机器，而我是人类。”“你看起来不像是什么人类。”那高大的女人道。这句话似乎刺痛了凯暴，的确，他现在浑身血肉模糊，筋脉虬结，永远也回不到当初的模样了。带着怨愤，凯暴挥拳如雨，铁钩如霜，终将这个疯婆娘打倒。

雷电和烟雾赶了过来，凯暴想起这个戴斗笠的人曾帮过斯特瑞克，连忙询问同事的现状，雷电说：“他很安全，他在和我们一起对抗绍康，我们同样期待你的加入。”

第十四章 赛博零度（Cyber Sub-Zero）

烟雾将赛博零度救了回来，贾克斯调整神经网络

赛博零度是叛逃的绝对零度（光阳）被林奎帮擒获后强行改造生成的机械忍者，赛博零度融合了原版绝对零度与另一机械忍者塞拉克斯的特质，既有冰属性攻击手段，又能胸吐定时炸弹。作为林奎帮四大机械忍者之首，赛博零度的超然实力毋庸置疑，他没费多大劲就击败了塞克特和兄长冰寒亡魂所化的影子，甚至连武斗会的两位往届冠军金太郎和高洛也无法压住他的风头。如果不是贾克斯等人最终拯救了这个失去灵魂的忍者，赛博零度也许会永远成为作为林奎帮的金牌机械打手。

赛博零度也和绝对零度一样能发射冰球冻结敌人，不过从胸口射出的冰球更小速度更慢。和塞拉克斯一样，赛博零度也能胸吐定时炸弹，也分远中近三档射程，不过那炸弹却是冰炸弹，受爆炸波及的对手会被暂时冻结。赛博零度的滑踹与绝对零度如出一辙，而他的传送技明显师承塞拉克斯，四肢与身体瞬间分离后在目的地重新拼合。赛博零度的寒冰格挡比绝对零度的冰陷阱更进一步，他可将自身本体瞬间化冰，如受敌强力攻击可反冻住对方并补予冰刃捅刺。赛博零度是个混合型角色，兼爱绝对零度和塞拉克斯的玩家不妨试试他。

使他恢复了本来的意识，赛博零度加入到大地王国的阵营。斯特瑞克提议，让他回到外部世界当卧底。赛博零度赞同这个想法："他们不会想到我的叛变，我可以骗过他们。"

赛博零度回到外部世界的王座大厅，塞克特问："怎么才回来，那个侵入者怎样了？你应该把他抓回来审问的。""我追到大地王国干掉了他，他太强大了，我别无选择。"

塞克特沉声道："我扫描了你的神经网络，你的神经调质被重新校准了，系统删除了一些东西……"说着，伸手去掀赛博零度的面罩。赛博零度抓住他的手腕，右臂挥拳砸中他的前胸，塞克特飞出数米之远。

塞克特呻吟道："你的程序崩溃了。"赛博零度走向他："我的灵魂现在变得纯净了，人工智能永远不能替代人类的灵魂。"他调查塞克特的控制系统，发现他的任务是护送一批美军战俘，从沃格尔大学到圣道明公墓。



塞克特察觉到赛博零度的系统被改动过


拳痴在墓地里举行着古怪的吸魂仪式


夜狼一脚将影子踢进绿色旋涡

在圣道明公墓的钟楼里，卡诺戏虐着几名美军战俘，用机械义眼发射激光来灼伤他们，引得他们痛苦的嚎叫，旁边金太郎和高洛哈哈大笑。赛博零度走了进来，将卡诺、金太郎和高洛悉数冰封起来。拾取地上的镣铐，先将之冻结，稍微发力便震成一地碎屑，然后对美军士兵们喊道："快跑，现在！"

士兵们回过神来，纷纷逃窜。金太郎和高洛破除掉冰封，冲了上来，嘴里喊道："你这个叛徒会受到惩罚的。"赛博零度将两者打倒，方才逃跑的那些士兵又被一个个地扔了回来。凝神望去，一名猩红装束的刺客出现在楼梯口，是艾麦克！

将艾麦克击倒，赛博零度赶到墓地。影子·塞伯坦和拳痴站在一群美军战俘前，影子绕场游走，双手散发的绿雾将他们围绕起来，而拳痴口中喃喃念动古怪的咒语。赛博零度连忙用腕带通讯机联系雷电，说明这边的情形。雷电从幻象中得知，整座纽约城中人们的灵魂都被绍康所监禁、吸收，得到无数倍于他的力量。

赛博零度决定干扰拳痴和影子施法，从墓碑后走了出来，那个影子·塞伯坦挡在身前。赛博零度这才发现，这个影子居然就是一直苦寻的弟弟冰冻人寒冰，当初被蝎子杀死后，拳痴救活了他并改造成现今模样，从此他为幽冥禁地和外部世界效力。他试图让弟弟回心转意，但影子回绝道："我们流着相同的血，但我们不是兄弟了。"

赛博零度不再顾惜兄弟之情，出手将他击败，此时拳痴的咒语就要完成了，一道巨大的灵魂漩涡上达霄汉，其间被缚的战俘们发出惨烈的嘶喊声。

第十五章 夜狼（Nightwolf）

夜狼赶到墓地让赛博零度撤离，然后挥动战斧将死灵巫师拳痴砍翻在地，对他说："你的时代结束了，拳痴。"这时地上的影子爬了起来，夜狼一脚将他踢进绿色旋涡里。影子如一只断线的纸鸢在灵魂漩涡里飞转着，消失在天空。那道绿色光柱忽然变成暗紫色，夜狼感觉不妙，祭出一道光盾护住身体。紫色光柱瞬间暴发冲击波，附近的石碑和树木尽皆摧折。墓地飞沙走石，夷为平地。

夜狼返回大地王国的大殿，说拳痴的吸魂大法失败了，大地王国的灵魂安全了。雷电掏出护身符一看，他踉跄一下几乎跌倒，喊道："怎么会，不该这样！我得找古神谈谈，绍康必须受到惩罚。"雷电收起护身符，对夜狼道："我走后，你暂行首领之职，直到我们返回来。"说罢，雷电和刘康随着一道闪电消失无踪。

成群的林奎现出身形，将大殿上的诸人围个水泄不通。大家奋力突围，与来者战作一团。夜狼击倒了塞拉克斯、塞克特，但见大殿上尸体横陈，血流匝

夜狼是北美印第安人的萨满英雄，自从三代登场以来戏份越来越重，隐约有成为正义联盟这边地位仅次于雷电大师的德高望重型角色。身为阿帕奇部落萨满的夜狼从先祖那里获得了神奇的预见能力，在梦中目睹龙王觉醒后，他只身潜入虚空位面成功阻止邪恶复活。夜狼先后联络凯吉、刘康、吉塔娜公主等盟友共图保卫地球，但在冲击金字塔途中不幸牺牲。本作中的夜狼拥有沟通不同位面的强大能力，并能与其他角色进行心灵交流。绍康入侵所用的吸魂魔法对夜狼这样的灵魂萨满毫无效果，夜狼在绝对零度帮助下摧毁了吸魂魔石，又在雷电前往天界期间暂任地球勇士首领。当黑暗女王辛蒂尔突然来袭时，众多地球勇士先后阵亡，夜狼奋不顾身施放强大法术与辛蒂尔同归于尽，但他的灵魂却被拳痴摄走，自此成为亡灵巫师操控的傀儡战士。

夜狼的功夫路数很杂，远近物理魔法兼具。他的身法速度也快，一招肩撞突进疾如闪电，瞬间近身后一招锁喉可将对手甩出，同时补以肩头撞飞。远程对峙时他有魂弓可有效压制敌人，强化版还能三箭同发增加杀伤力。遭到敌方远程兵器袭扰时，夜狼也能施展反弹术，以魂魄护罩弹开对方抛射物。近距离搏斗时夜狼的小斧和匕首经常交替出击，摔投中这两种魂器会同时亮相。斜向上的斧撩那招覆盖面很广，正攻防空都能用上。夜狼最厉害的绝活是电云，抬手一扬即可在敌人头顶招出释放霹雳的电云，这招没有距离限制，远近皆宜，对手中招立倒，关键时刻用来翻盘再好不过。

地。这时空中忽然传来一声长啸，诸人在声波中如同秋风中的树叶，摇摇欲坠。吉塔娜脸色一变，道："母亲……"

来者果真是辛蒂尔王后，贾克斯、凯吉、凯暴、赛博零度等人一拥而上，都被辛蒂尔凌厉威猛的招式击倒，最后连翡翠也被她抓住，一拳击杀。吉塔娜被她打得鼻青脸肿，向母亲乞求："母亲，请你……请想想伊甸界，想想你的原则，在绍康入侵之前的事情。""我不再是你的母亲。"辛蒂尔的话语冷若寒霜："绍康拯救了我，可你却背叛了他，是时候让你加入你的伙伴了！"辛蒂尔说着，手中凝结一团硕大的紫色光球，开始吸收吉塔娜的灵魂。

夜狼朝她攻了过去，辛蒂尔毕竟是依靠拳痴的术法和绍康的灵魂灌输存活的，而夜狼的近战技能几乎不受她暗黑魔法的影响，势若破竹，将她击溃当场。

"辛蒂尔，接受制裁吧！"夜狼朝她吼道。这时一道圣光从天空降落，罩在夜狼的身周。夜狼用印第安语念着咒语，双手的光团朝辛蒂尔射去……

雷电和刘康赶到古神的殿堂，雷电说道："古神，请求你们，必须干预大地王国的事情，绍康已经开始入侵大地王国了。"古神们说道："我们不能，绍康并没有违反真人快打的原则。入侵本身没什么错，若他吞并大地王国的话，我们会禁止的。令人遗憾，真人快打不是为了预防某些结果，它只是用于保持这个领域的平衡……"

古神们消失了，雷电和刘康此行无果，垂头丧气地回到大殿，看到满地的尸体，几乎所有的勇士都战死了，只剩下夜狼和辛蒂尔正在缠斗。雷电掏出护身符看了一下，说："我曾爬上了天堂，现在我得跃入深渊，我要去和拳痴结盟来对抗绍康，不管条件是什么，相对于拯救大地王国来说都是值得的。"

第十六章 雷电（Raiden）

雷电只身来到幽冥禁地，踏着熔岩和累累白骨前行，呼喊拳痴的名字，这时一身黄装的蝎子自地狱之火中现身，挡住他的去路。

雷电出手击败蝎子，拳痴终于现身，或许他方才就在暗中观察着一切。"我是来寻求合作的，在大地王国和幽冥禁地之间。我能提供大地王国勇士的灵魂，所有战死勇士的灵魂都归你。如果我战死了，灵魂也归你。""多么慷慨的条件，但是对我来说毫无意义。"拳痴笑道，他手掌一挥，大地王国那些死去勇士的尸体都传送过来。他们衣衫褴褛、遍体鳞伤，眼睛中透射出空洞诡异的白光。拳痴说："你看，他们的灵魂已经是我的了。现在轮到你了，雷电。"随着他的话声，贾克斯、斯特瑞


雷电和刘康前往天界参见古神


幽冥禁地里，拳痴控制了诸多大地勇士的灵魂



雷电受到古神们的眷顾，金龙护体，无往不利


释放金龙，诛杀绍康

克、凯暴、吉塔娜、夜狼和空佬纷纷出列迎战，他们全部受到拳痴的操纵，雷电只有将他们逐个打倒。

眼看雷电将所有的旧部打败，拳痴说道："绍康的战争就要胜利了，很快就要占领大地王国。"雷电道："古神是不会允许他这么做的，他只有通过真人快打才能吞并领域，否则会受到古神的裁决。"说到这里，雷电忽然领悟了一件事——"他必须获胜"，于是驾着一道闪电逃离幽冥地狱。

返回大地王国遇到刘康，对他说出自己的计划："我们必须让绍康合并领域，在没有赢得真人快打的情况下他这么做，是会受到古神制裁的。我们在他合并前击败他，得到的和平只是暂时的，他总会卷土重来的。""这太荒唐了……"刘康的话声未落，看到传送门里的绍康正在施法合并领域，举步朝他走去，雷电连忙发射闪电将其劈倒。"你杀了我们所有人！"气若游丝的刘康最后说道。

身畔传来沉闷的脚步声，绍康从传送门里走了出来，呵呵轻笑。雷电放下刘康的尸体，起身朝绍康躬身致敬，说："大地王国的顽抗毫无作用，我们心悦诚服……"绍康发出朗朗笑声，抓住雷电挥拳砸了过去："这些年一直与我为敌，你可怜的真人快打再也束缚不了我了！"

雷电被重重地摔在地上，护身符也碎为齑粉。浑身的剧痛袭来，钻心裂肺。绍康的甲胄散发出黄金般的辉光，如天神降临。他握着战锤，踩住雷电的胸口说："你的时代过去了，雷电。时间都浪费在愚蠢的抵抗上，可悲的真人快打束缚不了我，他们就是些没有牙齿的蠕虫。"他伸手将雷电抓了起来，阴阴笑了起来。

雷电从地上捧起护身符的碎片，合掌念起咒语，让它们合成一体，绍康抡起锤子劈头砸了下来……

雷电不是人类，他是来自天界一族的成员，化做人形守护地球。他从一代游戏开始就永远头顶斗笠，衣饰朴素，双眼放光。在击退了上古邪神辛诺克染指地球的企图后，雷电又迎来了外域魔王绍康的觊觎，经诸神斡旋调解后规定外域与地球之间每隔五十年举办一次真人快打武斗会，连赢十届者才能合法进入对方领域。绍康手下的高洛击杀老空佬后已经连赢九届，关键时刻来自少林的刘康一举扭转乾坤击碎了绍康的野心。武斗会失败后的绍康在三代中背信弃义入侵地球，雷电、刘康等人再度击败外域魔军，并于四代中远征外域与吉塔娜公主势力结盟。在本作中，雷电大师在金字塔惨败中迎来了魔王绍康的致命一击，生死关头他逆转时空重返一代武斗会现场。为改变注定灭亡的命运，他必须努力改变历史。

作为一名天神，雷电的实力绝非寻常凡人所能比拟，操纵雷霆之力的雷电其实也是一个足以媲美空佬的强力人物。雷电有不少连招和特殊技，多段连招中的擒拿电击、远程小电球这些都不说了，当中最耀眼的是鱼雷飞推和传送。鱼雷飞推综合了突进和压制功能，能瞬间将对手抵入角落陷入困境，强化版中飞推的速度更快威力更大。雷电的传送可瞬间转移到敌人身后，但这不是关键，关键是他的传送是所有角色中操作最简单的，一下加一上即可发动，这意味着对手很难对他的下一步行动作出预判，这样的敌人是最可怕的。

这时天雷滚动，数道金芒从天空射落，几条金龙缠绕在雷电身周，将他的身体托举起来。"你违反我们的意志，绍康。你合并了领域，在没有赢得真人快打的情形下。"古神借用雷电的身体说道。

雷电在古神的护佑下，终将绍康打倒。数道金龙如箭飞驰，射到绍康的身上，张口猛噬。绍康发出恐怖的惨叫，随着一道金光上贯云霄，自爆身亡（注：由于雷电改变了历史，借古神之手消灭了绍康，因此游戏开头那场金字塔下的死战也就不存在了）。

乌云被撕去一角，投下白亮的天光。光亮持续的扩散，继而展现给大地一片晴朗的天空。雷电从身上掏出护身符，上面的裂痕消逝不见。

眼前的城市残败不堪，百废待兴，还有更多的事情等他去做……

另一方面，死灵法师拳痴与地狱之王辛诺克仍在密谋着他们的计划，二人阴冷的笑声回荡在幽暗的时空中……P



遗失的父爱

■山东 张克伟

20年来，博学者瓦尔德林一心沉迷于寻找青春之水以破解永生的秘密，却忽视了对女儿丽娅拉的关爱，当瓦尔德林在远古废墟中找到记载青春之池的石板时，丽娅拉率领的哨兵队伍却在与魔古人的战斗中死伤惨重……

【一】

“你先走吧，我发誓今晚一定要把第七卷中遗失的部分补出来！我已经找到了足够的证据，因为……”瓦尔德林紧皱着眉头，把手里的一堆老旧书页翻得飞快。

“我明天就要离开你了。”丽娅拉毫不犹豫地打断了父亲，因为只要一提起跟考古、青春之水、远古石板等相关的词语，他马上就会变成一个喋喋不休的偏执狂，似乎除非天塌地陷，没有人能够阻止他。

瓦尔德林有些惊讶地抬起头，对于女儿不礼貌的举动，他心里隐隐有一丝不快。“这很平常，你是一名哨兵，自然要服从军令，就如同我勤于钻研我的……”

“父亲，难道您不觉得，母亲去世之后，你对我的关心远远比不上那堆发霉的卷宗！”丽娅拉再次粗暴地打断了父亲的话，“您是不是觉得，跟他们在一起，要比跟我在一起感到更有趣、更亲切呢？”

“丽娅拉，不是我批评你，你作为一名哨兵，应该具备基本的……”

“对不起，博学者，我想我该走了。”丽娅拉甩了一下飘逸的绿色长发，瞥了一眼气得双眼圆睁的父亲，“对不起，我纠正一下，两年之前，我已经晋升为哨兵队长了。”丽娅拉高昂着头走出了房间，迈出门槛前，她好像又想起来什么，扭过头对父亲说：“父亲，您是不是遗失了什么东西？”

“什么？”瓦尔德林有些紧张地站了起来，羊皮卷文献？石板资料？还是那些发黄的书页？

“别再找了，您遗失的东西再也找不回来了！”丽娅拉摇摇头，转身离去。

“快跟我说是什么！我的研究很重要！”瓦尔德林着急地跑出门口，千万不能丢掉任何一件宝贵的资料！一个字都不行！

“父爱。”丽娅拉头也没回，甩下俩个字继续向前走去。

“父爱？我的文献中没有这一部分！快跟我说这是什么东西！”瓦尔德林气急败坏地跳了起来。

……

丽娅拉用力地摇了摇头，想把充斥在脑袋里的这个梦境甩出去，但即便她将自己的太阳穴按得生疼，也无济于事。她索性掀开毯子站起身来，轻轻揉了揉裸露在夜风中的胳膊，在树林里走了起来。来到这片新的土地已经很长时间了，大祭司泰兰德说过，她预见圣光之源就在这里。圣光之源，也是生命之源，据说与暗夜精灵一族的生命特性有重大的联系。当然，提到生命之源，作为博学者的父亲，自然

也被派往此地——不过，父亲此时却是自己的下属。莉娅拉苦笑一下，多了这层上下级之间的关系后，父亲倒是乐在其中，因为他再也不用为自己的擅自行动而向上级打报告。本是父女，可是……啊，月神在上，希望父亲能够理解女儿的心。丽娅拉凝望着月亮喃喃自语，对于她来说，如何处理父女关系远比应对眼前频繁的战事难得多。一场战役，无论有多艰难，她都会敏锐的找到突破点，即使陷入重重包围，她也可以借助夜色的掩饰成功突围。而像她持续20年不冷不热的父女关系，她委实只有摇头叹息的份儿。

夜风如绸，轻轻撩起她柔顺的头发。静谧的竹林中不时有虫儿低鸣，伴着脚下的沙沙声让丽娅拉有些沉醉。圆月西斜，而东面的山顶则渐渐有了些许黎明的颜色，灰中渗白，清清亮亮，如一线清水滴落墨池，慢慢将那漫天灰黑的颜色驱散。此刻有早起的鸟儿飞过，一翅振风，清音穿林，利亚拉恍然身处故乡的夜道谷，花红叶绿，紫气氤氲，只有当刺耳的砍伐声和树木砸在地面上的声音传来时，她才能强迫自己将思绪拉回来。不过，这样的清晨，还是能让自己的心情变得极好，她甚至觉得，有必要去跟父亲好好谈一谈，她是多么想像小时候一样，欢快地扑进父亲的怀抱。于是，她转过身，踩着柔软的青草向营地走去。快到营地门口时，便听见有刻意压制的嘈杂声传来，她心里一沉，立即加快了脚步。

“博学者，没有队长的命令，我们不能让您离开营地！”哨兵礼貌的话语中表达的依旧是义正言辞的拒绝。

“我是他的父亲，这还不够么？”话语中透出的不悦盖过了傲慢，但依旧有些刺耳。

“我们需要的是命令，而不是您的父亲身份！”其中一个年轻哨兵有些气涌，“再说，也只有在这个时候，您才会想起自己的女儿吧？”

“我像你这么大的时候，也曾用这样的语气跟我父亲说话，而我的父亲并没有我的好脾气，如果……”

“博学者，请收回您的理由，哨兵没有做错！”冷眼旁观的丽娅拉已经按捺不住，从竹林后闪出身来，盯着父亲冷冷地说了一句。他清楚的看见父亲怔了一下，眼神中分明有一丝难过和痛苦一闪而过。

“队长，我请求你的允许，我要去营地北面探索那片废墟，我怀疑里面有圣光之源的痕迹，根据文献记载，有一片青春之池，拥有……”瓦尔德林一本正经地说着，还从自己腋下拿出一本厚厚的文献，极速搜索着。

“博学者，哨兵队伍今天的任务是去清除威胁营地的部落侦察兵，恐怕我抽不出人手护送你前往你所说的那片废墟。”丽娅拉面沉如水，没有丝毫感情的波澜泛起。

“我不需要护送，我能应付一切突发事件——况且，那只是一片废墟。”瓦尔德林的语气中突然充满了祈求，似乎不仅仅是祈求哨兵队长允许自己通过，更是祈求女儿能够理解父亲，能够相信父亲可以战胜一切。

“好吧，不管有没有收获，天黑之前务必回营地。”丽娅拉的这句话依旧毫无感情色彩，却让自己的父亲欣喜异常。

“谢谢你，女儿……哦不，指挥官！”瓦尔德林手忙脚乱的将文献整理好，推开哨兵的阻拦向外走去。

“父亲，请注意安全。”丽娅拉下意识地追上前，拽住父亲的衣角轻声说了一句。

“我会的，你自己要保护自己！”瓦尔德林说完这句话时，人已经跑出了女儿的视野。丽娅拉眼前空空荡荡，恰如同她寥落的内心。

“集合士兵，准备出发。”丽娅拉跟哨兵说了一句，便率先向营地南面走去。据说已经有部落先遣军在此建立了哨站，居然就敢在自己眼皮子底下！要想安心的探索这片土地，就必须把这些无处不在的麻烦鬼们解决掉！

【二】

就在丽娅拉与部落先锋在空旷的林地交火时，瓦尔德林正站在一根倒塌的石柱上凝望这一片废墟，目光所及之处尽皆断壁残垣，横七竖八的梁柱似战后东倒西歪的尸体，一块块雕满花纹的石壁在齐腰深的野草间暗自神伤。整片废墟地基尚在，依稀可判当年宫殿的宏伟壮丽，而世易时移，亭台楼榭，馆阁古道，均已成为埋没在野草中的石头碎片，偶尔有几只野兽探头窥伺。瓦尔德林展开书卷认真看了一下，便又抬起头，眼神中激动的光芒似要将这一地凄凉还原成当年的辉煌壮丽。他纵身跳下石柱，径直向一堵矮墙跑去，将一堆石渣扒拉到一边，当他看见下面的红色浮土时，心猛地狂跳起来，紧接着便是一阵猛抓，不一会儿，手指便触碰到了坚硬的东西。瓦尔德林精神一振，双手并施，迅速将浮土一股脑地推到另一侧，一块写满古老文字的石板赫然映入眼帘。

“哈哈哈！”瓦尔德林将石板举过头顶，仰天大笑，“月神不欺我，命运不负我！二十载苦修，一朝得证！”狂放的大笑声在废墟回荡，震颤的墙壁上泥土簌簌而落。这一刻，他似乎将德鲁伊内敛、含蓄的教义抛到九霄云外，多年来胸中郁积的苦闷、无奈随着咆哮声一扫而光。

瓦尔德林来不及立即查看石板上的文字，便按图索骥，又顺利找到了另外三块石板，喜不自禁，走到一片开阔地席地而坐，对照文献，仔细查看着每一块石板上艰深晦涩的文字。阳光丝丝缕缕，拽着树枝轻巧地滑落地上，微风吹软树梢，送来了模糊的鸟鸣，瓦尔德林已经沉浸在了一种即将揭开谜底的兴奋状态中，石板上的文字如同挂在枝头唾手可得的苹果，等着他伸出手去摘取。他口中喃喃自语，颤抖的手指不停地在石板上划来划去。

“都阳…

“青春之池…”

“艾萨拉…”

一个个词语被瓦尔德林依次吐出，就像一把把插进秘密锁链的钥匙。

“圣光与暗影…”

“永生！”

瓦尔德林猛地合上文献资料，仰头望着挂在树梢顶的太阳，一种志得意满的情绪迅速弥漫开来，又好像一种心愿已了的感觉使得他放下了背在身上多年的重担，他站起身，努力伸展了一下修长的双臂，似乎对这片废墟不再留恋，小心翼翼地抱着石板匆匆离开，向着营地急速前行。

“丽娅拉，丽娅拉，我成功了！”瓦尔德林满心欢喜地冲进营地，迫不及

待地想把自己的重大发现跟女儿分享。

“知道么？如果你母亲活到现在的话，她永远也不会死了，永远都会陪伴我们了！丽娅拉？”瓦尔德林激动地在营地里走来走去，吵嚷到自己都觉得有些惊讶。

嗯？好像不大对劲？

周围的哨兵各忙各的，没有一个人理睬他，有几个伤兵有气无力地聚集在树下的阴影里，几名祭司正手忙脚乱的治疗他们。又有若干哨兵匆匆忙忙出入营地，面色凝重，沉默不语，视他为无物。瓦尔德林飘扬的心如遭雷击，落在黑沉沉的大海里，飘摇晃荡如一叶扁舟，是不是发生什么了？他立即奔向一名伤兵，开始施展治疗法术。虽然伤兵的感谢让他心里稍安，但胸口上那巨大的伤疤依旧让他心惊胆战。他半蹲在地上环顾了一下营地，终于发现，哨兵的人数少了接近一半！

“中了部落的埋伏？不是说他们只是少数几个斥候么？”瓦尔德林低声问着接受治疗的伤兵。

“不是……不是部落。”声音有气无力，极惹人怜。

“那是什么人？”瓦尔德林皱起眉头，心里大为疑惑，还有别的敌人？

“是魔古人，自称都阳复国者。”

这句冰冷的声音从后背传来，在瓦尔德林听来却不啻于平地惊雷。他站起来，转身望着浑身血污的丽娅拉，他身后还有几个有气无力的哨兵，满面愁容，毫无血色。

“都阳？你说的真是都阳魔古人么？”瓦尔德林伸出手握住了丽娅拉的胳膊，却没有任何关切的语气。

“是的，博学者。”丽娅拉依旧冷冷地说着，真是一个不近人情的父亲，女儿浴血归来，得到的不是父亲的关怀，他对敌人的兴趣似乎远超过自己。

“博学者，请放手，我受的伤，你无法治愈。”

丽娅拉从父亲身边走过，闪身钻进帐篷。瓦尔德林此时却又有些激动——都阳复国者，不就是石板上提到的魔古人么？他们就是青春之池的看守者！真是得来全不费工夫！自己刚刚得知青春之池的存在，女儿便立即带来了它的确切位置！

“丽娅拉，你们什么时候去消灭他们！我请求随队前往！”瓦尔德林站在女儿的帐篷前大声喊道，吸引了所有人的注意，要知道，博学者瓦尔德林从来都是以“探索永生之法”为借口从不参加军事行动，做出这样的决定，实在是出乎所有人的意料。

“是什么促使你做出了这个决定？”丽娅拉掀开门帘走了出来，问了父亲一句。

“当然是为了我们整个营地的安危，我想，我能发挥我德鲁伊……”

“是不是你的永生计划跟我们的行动有些重合的地方，你只是顺路而已？”丽娅拉准确无误地说出了父亲的目的。

“不……不只是这些，丽娅拉，相信我，我马上就可以成功了，做到这些，如果你母亲还在的话，她永远不会再受伤病困扰……”

“母亲已经不在了，20年前就不在了。”丽娅拉依旧冷冷地打断了父亲，她觉得父亲说的话总是那么一厢情愿，总是那么自私、无情。她心里总有那么一种情绪，命令自己有必要打断父亲的话，就如同扼住敌人的咽喉。

瓦尔德林终于闭上了嘴巴，脸上重又浮现出一种令人伤心的悲痛。他垂下头，不再言语，似乎想转身走开。

“准备一下吧，博学者。”

话虽冷，却依旧点燃了瓦尔德林心里即将熄灭的希望，便充满感激的望着女儿。

“丽娅拉，谢谢你！我相信以我的……”

“希望到时候你的治疗法术能让我的哨兵们好过一些。”撂下这句话后，丽娅拉绕过父亲，准备集结队伍。瓦尔德林愣愣地站在那，他已经不记得今天女儿打断了他几次，他只是觉得心里又泛起一种不被人理解，不被人信任的情绪，尤其这个人是自己的女儿。而他却只能摇摇头，转身跟上哨兵队伍，满怀着激动、忐忑、无奈的情绪向都阳复国者的巢穴进发。

瓦尔德林很快便进入一种持续亢奋的状态中，当然不是因为对杀戮地渴望和对胜利地追求，而是一种越来越接近秘密核心的快感。周围的建筑物与文献资料上的描述大致无二，那些雕刻精细、纹路清晰的神秘花纹如同一种召唤，指引着瓦尔德林踏上揭秘之路。有树木硬生生地从阶梯两侧的缝隙中长出来，在台阶上方重新长在一起，如同分别多时的亲人再聚首，树干投下的阴影长满苔藓，隐约有故乡的感觉。而一旦走出这狭窄的区域，便立即要面对凶神恶煞一般的魔古人，这给人的感觉好像就是记忆突然中断。当然，瓦尔德林虽有些心不在焉，但他并没有忘记自己作为一名德鲁伊的职责，回春术和生命绽放娴熟地从自己手上流淌出来，看着那些年轻的哨兵们对他投来感激的目光，重新振奋精神冲向面前的敌人，这是他这么久以来再一次感受到了救人的快乐，常年沉溺古籍中的他几乎忘记了这种快乐。如同许多年前，自己也曾跟天下所有的父亲一样，宠爱自己的女儿，女儿像一个精灵，时时给自己带来欢乐和开心。唉，不知自己何时可以重温这样的欢乐？

“这里应该不是他们的巢穴，充其量只是一个前哨站。”丽娅拉站在这片土地的最高处，环顾一周后做出了这样的判断。的确，与昨天遭受到的伏击相比，今天的敌人显得的确有些不堪一击。

“都阳复国者的首领叫碎地者勃罗耶。”瓦尔德林的话吸引了所有哨兵的注意，他们没料到这个整日疯癫的博学者居然会这么了解敌人。

“文献中说，他是一个极其狡诈和凶残的敌人。”瓦尔德林继续说道。

“要迅速查明他的具体位置，铲除这个威胁。我们的后续部队马上就要来了，如果到那时候还没什么进展，那么损失就太大了。”丽娅拉有些忧心忡忡，如果说今天有什么收获的话，那就是父亲的表现让她有些感动，印象中的那个父亲好像就是这个感觉。

丽娅拉正准备集合队伍回营地，却见瓦尔德林迅速奔向台阶上方魔古塑像后面的空地。丽娅拉有些担心，便立即跟随而去。

当丽娅拉追上父亲时，瓦尔德林已经趴在地上开始查看一块石碑。慢慢走到父亲身后，他的手里已经多了一个细小的瓶子，而他依旧在那里细细查看那些弯来绕去的文字。只不过，父亲身上

表现出来的激动正一点一点地消散，如同脚下的那一池清水，正一点一点打着旋从中间的一个裂隙里流走。等等，这就是父亲口中的青春之池么？为什么父亲没有想像中的那种欣喜若狂呢？

正当丽娅拉疑惑不解时，瓦尔德林摇摇晃晃地站起身来，脸上的沮丧让丽娅拉有些吃惊，盯着父亲有些不知所措。

"知道么，女儿，这传说中的青春之水，并没有使人永生的力量，而只能转换……"

"好了，父亲，你20年的研究终于有了一个结果。而且，我对这个结果，并不感到意外。"丽娅拉耸了耸肩，她似乎早就预料到了这个结果，所以当亲耳听父亲说出这个结果时，她并没有过多的惊讶，相反，却有一种解脱的快感，甚至有些……幸灾乐祸？

而当丽娅拉转身带领哨兵继续搜索时，却意外地流下了一行泪水。她突然觉得父亲有些可怜，苦苦钻研20年，却只是一场空梦，就好比付出20多年的感情没有任何回报。虽然对于暗夜精灵来说，20年只是岁月长河中可以忽略不计的一瞬风景，但是，可能父亲真的是将他所有的感情全都倾注到了这项事业中，自己对父亲的态度，是不是太生硬了？

唉，丽娅拉叹了口气，算了，等到除掉了眼前的威胁之后，再跟父亲好好谈谈吧，一定要先认错，他永远是父亲。

瓦尔德林一步三晃地走在小路上，手里攥个瓶子，木呆呆似被打懵了。他心里的沮丧似乎已经不能用语言来表达，所有的心酸无人诉说，就连自己的女儿……

【三】

一支响箭在西南方的天空爆鸣，不好，瓦尔德林暗叫一声，那声音他记得很清楚，是小时候，他跟女儿约定好的，一旦遇险，立即发响箭。女儿遇险了？瓦尔德林心似火烧，立刻揣起瓶子，向西南方向奔去。等他看见一队哨兵成进攻态势慢慢向前，以及被绑在石柱上的丽娅拉时，便明白是怎么一回事了，女儿呀，你太想毕其功于一役了，只想即刻解决战斗，却不曾想到脚下的埋伏。

"父亲，退后，这是陷阱！"

瓦尔德林并没有犹豫，大呼一声带着哨兵冲上前去，与此同时，身材高大的碎地者勃罗耶挥舞着巨大的战锤突然从墙后现身，狠狠地砸向丽娅拉，几个魔古爪牙随后冲了出来……

等瓦尔德林醒来时，天已经黑了，密林中下起了雨，那声音听上去有些哀伤。他看了一眼身上的绷带——似乎自己已经变成了绷带人，挣扎着站起身，摸了摸胸口，便走出了营帐。

"丽娅拉在哪里？"

"抱歉，伟大的父亲，队长的尸体在大帐内。"

"谢谢你，哨兵。对了，你随我进来吧，我有些事想托付给你。"

"我的荣幸！"

瓦尔德林抱起女儿的尸体，坐在床边愣怔了半天。旁边的哨兵有些难过，却不知道该如何劝解这位伤心欲绝的父亲。

"我的小丽娅拉，自从母亲去世后，我牺牲了本该陪你的时间，一心扑在寻找青春之水上，坚信我们父女凭着这个就能永远在一起。现在看来，是我的执念让女儿付出了生命代价。"瓦尔德林说这些话时语气出奇的平静，只不过那眼角的泪水却轻易地出卖了他的内心。

"知道么？我本想跟你说，青春之池仅剩的水并没有让人永生的能力，是的，你很失望，我更是沮丧！但是，它却有着转换生命的能力。你走得过于匆忙，我都没来得及跟你说出这句话。"瓦尔德林轻抚着女儿的面庞，泪水滴滴落在女儿白皙的脸庞上。

"哨兵，麻烦你，等我的女儿醒来后，告诉她，我爱她。"

瓦尔德林将女儿放在床上，强忍着剧痛给女儿施加了最后一次祝福。他慢慢地从贴身的口袋里拿出了那瓶青春之水。

"博学者，还望您三思！也许队长醒来后，会更加伤心！"年轻的哨兵不忍目睹，轻声劝告。

"孩子，如果所有的父母都有一次以自己生命换回儿女生命的机会，他们必定会笑着离开这个世界。况且，我是一个不称职的父亲，一个遗忘女儿20年的父亲。我，理当如此。别忘了我拜托你的事，再见了！"

没等哨兵再说什么，瓦尔德林便开始施放转化魔法。瓶子里的水好像暴雨之后的彩虹，在瓦尔德林和丽娅拉之间架起了一座生命之桥。瓦尔德林体内出现了丝丝缕缕血红色的光线，沿着彩虹之桥进入丽娅拉体内。时间似乎已经凝固，瓦尔德林努力挺直胸膛，身边的哨兵眼睁睁看着博学者的脸庞逐渐变得苍老，那高大伟岸的身躯一点一点的干瘪了下去，而躺在床上的丽娅拉胸口开始有了起伏，面色从苍白到红润，直到瓦尔德林的身躯开始急剧的收缩，越来越小，当丽娅拉睁开眼睛的一瞬间，他也终于化作一缕尘埃，消散在空气中。

"啊？这是怎么回事？"丽娅拉从床上坐起身，有些疑惑地低头看了一眼自己的胸膛，自己清楚的记得，遭受了勃罗耶的致命一击，自己居然活了过来？

"感谢月神，队长，你真的回来了！"哨兵眼含热泪却依旧面带笑容。

"我还是觉得胸口有些疼痛，好像，有什么让人难过的事情发生？"丽娅拉下床站了起来，四处看了看，空气中弥散着一种让人心酸的气息，看见哨兵脸上的眼泪，她更有些疑惑。

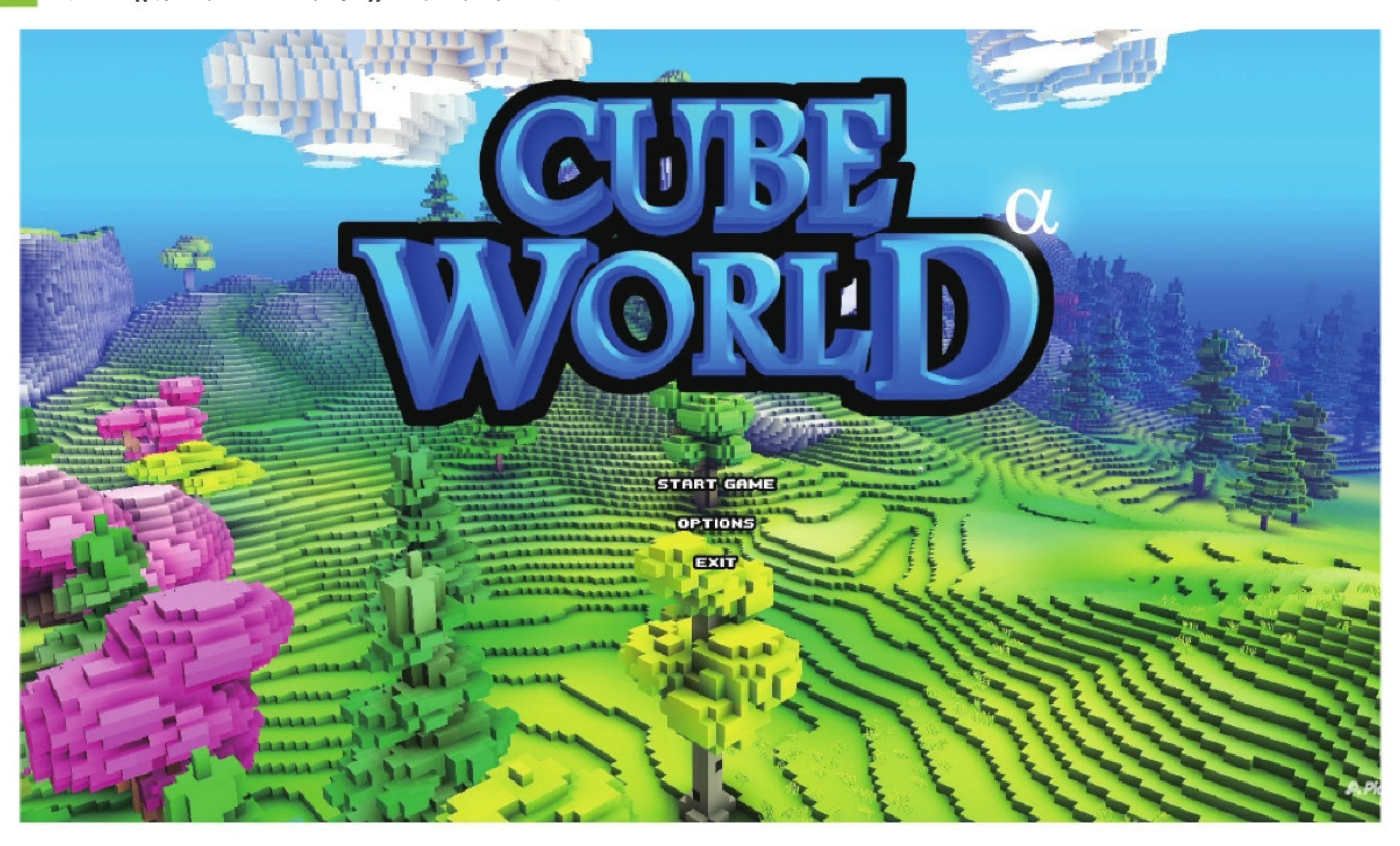
"您的父亲，尊敬的博学者瓦尔德林，利用青春之水的力量，将自己的生命转化到了你身上，所以……"

"父亲会用这么一种方式来表达他对我的……爱?"丽娅拉有些站立不稳，于是靠在床沿上，额头上开始渗出汗珠。

"是的，队长，博学者还托我跟你说……说，他爱你。"

泪水扑簌簌而下，丽娅拉紧紧捂住胸口，嘴唇紧紧抿起，而鼻子上传来的阵阵酸意不停地打断他对父亲的怀念，就如同往日，她拼命打断父亲的话。哨兵悄悄走出营帐，丽娅拉一人跪倒在地，长发遮住面庞，泪水滴落尘土，那种刻骨铭心的悔恨、伤心、悲痛的心情和再也无可挽回的亲情悄然溢出营帐，弥散在静悄悄的营地，每个人都沉浸在这种气氛中，悄然不语，只凝望满月，双手祈福。P

小像素，大世界
从《魔方世界》谈开去



■浙江 木然

像素游戏的“画面”或许无法得到高分，却能用游戏性使人折服。我想告诉国产游戏的制作者们——画面差一点可以慢慢赶，游戏不好玩我可不买账。

海是什么样子的？山是什么样子的？树是什么样子的？人又是什么样子的？如果这些问题要求用游戏里的具体形象来回答，答案恐怕是海量的。首先，我的脑海中会浮现《孤岛危机》那强大的法线贴图所构建的热带岛屿，和风、碧浪、沙滩，几乎以假乱真的美丽景象；还有《刺客信条》高度还原的佛罗伦萨、威尼斯、罗马等古代都会，仿佛置身其境的奇妙旅行；以及差点就将现实中的城市整个照搬过来的GTA与活活把人类文明摧残了一百次一千次的“美国末日”——多得我说不过来了，感谢3D技术，感谢NVIDIA与ATI，感谢为我们奉献了那么多视觉盛宴的游戏厂商，因为你们，语言与幻想变得如此多余。


▲就算用MOD改过以后，《我的世界》的画面依然惨不忍睹

也正是由于经历了诸多3A大作的洗练，导致我面对《魔方世界》（Cube World，简称CW）的时候忽然有了一种无所适从的感觉，不过根据业界的说法，这叫“返璞归真”，通过极其简单的画面营造出独特的视觉奇观与丰富的游戏体验，更不用说它还被冠以“世界”之名，足以显其范围之辽阔；最重要的是，它重新接通了大脑的电源，启动了世界上最强大的图像处理引擎——不是Unreal，不是Frostbite，更不是Cryengine，而是人类的想·象·力。

像素大杂烩

据CW的开发者Wollay所言，该游戏的灵感源自《我的世界》《塞尔达传说》《秘境魔宝》（Landstalker）、《怪物猎人》《暗黑破坏神》与《魔兽世界》，综合了冒险、养成、动作、角色扮演等元素。不过对于许多玩家来说，看到它的第一眼就会想起《我的世界》——事实上二者只是风格类似而已。《我的世界》注重探索与创造，而CW更接近于沙盘化的RPG。

说到沙盘化，CW让我想到了“老滚”，两者的游戏世界同样是广袤无边，充满无限的可能性。按M键打开地图，你会发现CW的大陆几乎大得没边，而且地形地貌，包括高山、平原、沙漠、海洋，由于是随机生成，根本不带重样的。就算有坐骑提供移动速度加成，从地图的一端跑到另一端，少说也要一个小时以上。


▲丰富的坐骑让你的旅途不再寂寞


▲借滑翔翼掠过天空


▲累了，在旅馆的床上大睡一觉


▲还能够驯养宠物帮你作战或作为坐骑



▲进食的样子很有爱

有如此宽广的世界作为基础，CW的游戏性自然不会差到哪里去。作为一个RPG，CW为玩家提供了四种初始职业（战士、游侠、盗贼、法师）与七大种族（人族、精灵、侏儒、地精、蜥蜴人、兽人以及亡灵），每个职业拥有两种分支，对应不同的战斗风格，如战士可以选择狂战士（输出向）或守护者（MT向），法师分为火法（控制向）和水法（治疗向）。

俗话说人靠衣装马靠鞍，CW本着向“暗黑”学习的精神，也为喜爱SOLO的玩家们设计了无数宝物。武器与盔甲的品级由低到高分为白色、绿色、蓝色、紫色、金色、红色。通过更换种子（相当于地图包），你可以从不同世界的怪物与宝箱中获得物品或设计图，也可以靠做任务得到白金币，再通过城镇中的任务发布人升级你的装备。如果还不满足，也可以借MOD改变你的外形，死神、刺客信条、初音未来，甚至是高达，只要你喜欢，怎么玩都可以。

如果就此以为CW只是一个无脑SOLO的游戏，那可就大错特错了。虽然受限于粗糙的建模，玩不出太多的花样，但在简单的动作中却隐含着良好的手感。所有的战斗都是基于玩家的技巧、动作和反应的，高玩们可以轻松击败高等级的怪物，但是“战五渣”们连低级生物都不是对手。有准星无锁定的攻击方式强化了动作性，配合翻滚、蓄力、格挡、冲刺等操作，在有限的活动范围内丰富了打法，提高了技术含量。

CW中所有的生物都具有护甲（物理减伤）与抗性（魔法减伤），每次命中目标都能获得一个连击点数，点数越多，你的攻击就能无视更多的护甲/抗性，所以积攒足够的连击点数意味着最大化输出。熟练掌握这些技巧对应付高阶Boss有很大的帮助，当然，如果有人帮忙则更好——游戏支持局域网与互联网联机，甚至有热心玩家先官方一步开放了PVP服务器，邀三五好友一同探索未知世界，切磋游戏技艺，获得的乐趣自然也会增加不少。

除此之外，玩家还可以驯养宠物作为战斗助力或坐骑；使用滑翔翼掠过天空，乘坐帆船出海航行；通过烹饪和打造合成所需的物品；将来还会加入房屋系统，让玩家过一把DIY的瘾，还有更多更有趣的任务与背景故事。总之根据Wollay的想法，CW将通过不断更新完善自身，使其像《我的世界》那样成为一个充满活力的作品。

逆袭的马赛克

如果是在10年前，像CW这样的游戏或许会收到一片恶评，更不可能在全球范围内发展出那么一大批粉丝。在画面至上的环境中，CW毫无疑问是不思进取的典范，与《孤岛危机》精致到每个像素的建模与贴图相比，棱角分明的“天然锯齿”无疑是在谋杀玩家的氪金狗眼。

CW的画面风格得以被接受，并不是因为玩家审美观的倒退。俗话说物极必反，当美工与渲染技术发展到几乎能以假乱真的境界时，最简单的画面反而能勾起玩家的兴趣。多少年了，开发者为了使游戏世界更接近现实而呕心沥血，为此他们发明了法线贴图、动态模糊、面部捕捉技术，并成功地达到了目的：在栩栩如生的3D模型面前，游戏与现实的界限正在逐渐模糊，再加上即将成熟的虚拟现实技术，想必未来混淆两者的虚拟现实症候群将成为一个新的社会问题。而像素游戏却反时代潮流而动，把发展了几十年的画面打回了原型，用点阵图和马赛克告诉玩家一个事实：你们玩的不是寂寞，是游戏。

从某种意义上来说，像素游戏的出现动摇了我们对游戏的看法，提前预防了虚拟世界入侵现实的“擦枪走火”。举个例子，当我提到“羊驼”这个词时，我的脑海中可能会出现某个极其逼真的狩猎游戏中羊驼的形象、现实中羊驼的形象（虽然我没有见过真的羊驼）、以及CW中羊驼的形象，前两者很难分辨，甚至会重合、混淆，而CW中的羊驼只有那么几个方块组成，容易辨认而且印象深刻。与真实的羊驼相比

显然在细节上差距悬殊，但是简约的造型却能勾勒出羊驼呆萌的神韵，可以说是中国画“重意不重形”的特点有异曲同工之妙。

《一代宗师》有云，人活一世，有的成了面子，有的成了里子。像素游戏其貌不扬，看似没什么面子，其实都被藏在了里子里。目前为止已经成名的像素游戏大多都离不开创始人新颖的想法与成熟的理念，这些东西都是与时俱进的，而不是随着画面一起退步到十几年前。《我的世界》将探索与创造完美融合，给玩家带来了无限的可能与未知；《泰拉瑞亚》（Terraria）在2DRPG的基础上把动作冒险和自由建造元素发挥到了极致；CW除了是一个3D版的《泰拉瑞亚》以外还拥有更强的动作要素与更宽广的版图。在那些评分网站上，像素游戏或许无法在“画面”这一栏得到高分，却能用它们的游戏性使编辑与玩家为之折服。

小游戏的大生意

最近《我的世界》的创始人Markus Notch Persson已经确认停止了在0x10c项目（一个画面风格类似《我的世界》的FPS游戏）上的工作。他解释由于公司和粉丝的期望使他负担了很大的压力，唯恐将项目做砸，而不是担心如何才能带来更多的乐趣，所以不得已而为之；今后他想将时间放在小游戏方面，而不是刻意制作“大作”，或者可以大卖的游戏。

对于Markus的选择我表示理解，而且他这么做确实是有理由的。第一，他并不差钱，毕竟《我的世界》是有史以来销量最好的独立游戏，直到最近还在刷榜，吸金能力可见一斑；第二，《我的世界》的成功具有特殊性，也就是说它只能算是个例，其他的像素游戏想要复制基本上不现实，即使是“生父”Markus也很难做到；第三，Markus的急流勇退也说明了像素游戏的发展正在逐渐进入瓶颈期，市场与口碑虽然不像鱼和熊掌那样得此失彼，但是同时兼顾还是有一定难度的。就之前放出的0x10c预告片的渣画质来看，Markus原先是铁了心地要把《我的世界》的风格坚持下去，但是这种坚持很有可能是以牺牲潜在客户为代价的——如果，只是如果，0x10c不在画质上做一点妥协的话，不仅会失去《我的世界》一部分的用户，还将对那些观望中的玩家造成不利的影响。讽刺的是，这个与初衷背道而驰的改变却是推动这个产业不断发展前进的动力——引擎与画面技术。

如今已经没有人敢小瞧像素游戏的能耐了，而国内的一些独立游戏人也感应到了这股异动的潮流，开始尝试着开发国人自己的像素游戏。比如Onipunks傲逆的《水晶战争》，这款发轫于众募网站Kickstarter的像素RTS塔防游戏是百分之百的中国制造。优秀的美工和新鲜的系统是它最大的亮点。目前该作已推出PC版、安卓版，并入驻3DSe商店，甚至有希望登陆WiiU。在不久的将来，也许会出现更多的像《水晶战争》那样的国产像素游戏，希望它们能给正处于发展阶段的国内单机市场注入一股新血，也给苦思冥想寻求出路的单机开发商多提供一些选择与启发。我太想告诉他们：画面差一点可以慢慢赶，游戏不好玩我可不买账。P



▲《水晶战争》的画面在像素游戏里算得上精致的

▲根据时间的变化展现不同的天候


▲游戏中的市镇


▲甚至可以将角色模型改成高达



▲神兽羊驼


▲篝火边可以利用材料制作道具

黑暗骑士的游戏旅程

《蝙蝠侠——阿卡姆》系列秘辛

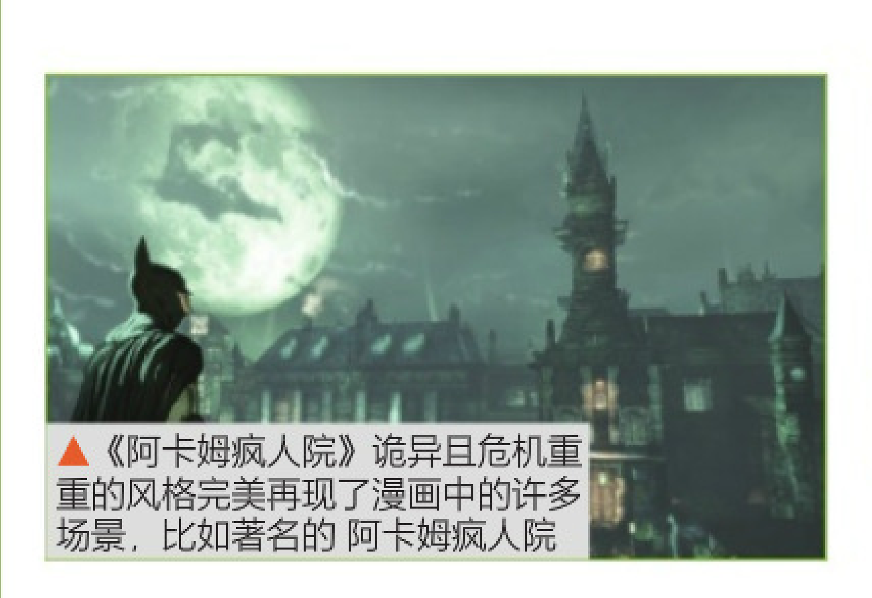


■天津 半神巫妖

只做了三款游戏就有两款可以被载入史册的Rocksteady工作室可谓年少成名，过多的赞誉也让“阿卡姆”系列第三作承载了玩家太高的期望。

2009年，动作冒险游戏领域发生了一件大事。一个之前只做过一款游戏（《混沌都市》，第一人称射击）的英国游戏工作室Rocksteady Studios，在毫无预兆的情况下发布了一款名为《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的作品。这部与DC漫画合作、Eidos公司发行的全平台游戏一经上市就大获成功，在Metacritic评测网站（一个综合评测网站，将各大媒体的评分综合起来做一个最后评价，所以公认为是最客观的评测网站）上获得了91分的高分。就像克里斯托弗·诺兰重启的《蝙蝠侠》系列电影那样，许久未在游戏世界登场的黑暗骑士再次亮相获得了一个满堂彩，拳拳到肉的打击感加之步步惊心的谜题陷阱，《阿卡姆疯人院》几乎拥有所有动作冒险游戏需要的优秀元素。不仅如此，游戏还大大改进了格斗和道具系统，辅之以蝙蝠侠独特的黑暗气质和剧情刻画，几乎重新定义了动作冒险游戏。

伴随着《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的成功，Rocksteady工作室趁热打铁，在两年后的2011年推出了续作《蝙蝠侠——阿卡姆之城》，其制作理念再次彰显了这家工作室的创新精神。游戏将一代的线性剧情引导改为了沙盘模式，加之马克·汉米尔等知名巨星的配音效果，《阿卡姆之城》再次将动作冒险游戏上升到了一个高度。由于游戏的沙盘化，蝙蝠侠真正像在电影、动漫中那样自由且隐秘地穿梭在黑暗的街市、高楼间，寻找着不公并发动攻击，这让游戏更多了一分扮演的感觉。于是，游戏顺理成章地获得了Metacritic网站96分的


▲《阿卡姆疯人院》诡异且危机重重的风格完美再现了漫画中的许多场景，比如著名的 阿卡姆疯人院


▲格斗模式是“阿卡姆”系列中玩家练手的好地方


▲《阿卡姆之城》中蝙蝠侠与猫女之间的角色切换为游戏增添了深度

高分，成为了毫无争议的当年最佳动作冒险游戏。

对于一个只做了三款游戏就有两款可以被载入史册的工作室来说，Rocksteady可谓年少成名，过多的赞誉和过高的标准让《蝙蝠侠——阿卡姆》的第三作承载了玩家太高的期望。2012年七月，华纳公司就希望Rocksteady工作室能开始“阿卡姆”系列第三部游戏的制作，甚至还传出剧情将聚焦在“银色时代”并将超人、神奇女侠、绿灯侠与闪电侠一起召集进来——这明显是希望游戏能配合将来DC漫画对抗漫威《复仇者联盟》的《正义联盟》电影。但是随着前两作的剧本作者保罗·蒂尼宣布退出，Rocksteady在不能保证剧本质量的情况下犹豫了。2013年的4月，华纳终于宣布了系列第三代作品《蝙蝠侠——阿卡姆起源》的消息，但是游戏的制作方却换成了加拿大的华纳兄弟蒙特利尔游戏工作室。

出人意料的是，玩家并没有过多的抗议游戏制作方换人，因为华纳在第一时间就承诺了游戏引擎、玩法都承袭前作并迅速放出一系列图片和视频打消玩家顾虑。在我们佩服华纳的公关能力的同时，也必须要承认Rocksteady打下的底子确实很丰厚，新作完全没有理由不成功。下面笔者就同大家分享一下黑暗骑士游戏之旅中的诸多秘辛。

首先我们可以先从第一部《阿卡姆疯人院》说起，在2008年的八月它作为华纳与Eidos旗下的Rocksteady的作品第一次在公众面前亮相。但是实际上持有制作《蝙蝠侠》游戏权利的是Eidos，是他们决定在2007年春天开始制作一部蝙蝠侠的游戏。Eidos找到了旗下名不见经传的Rocksteady并开始让他们制作最初的设计图。但是直到11月，《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》才正式开始制作，编剧保罗·蒂尼被DC漫画找来写剧本，游戏正式进入紧张的制作阶段。

游戏背景世界观除了承袭了蝙蝠侠的经典设计之外，更多地吸取了1989年格兰特·莫里森的漫画小说《阿卡姆疯人院：严肃世界里的严肃房子》的风格，甚至2007年的经典游戏《生化奇兵》（Bioshock）也给了《阿卡姆疯人院》不少的提示——这句话已经得到了游戏制作人南森·博罗的证实。至于游戏中蝙蝠侠运用各种工具作战的系统，则是受到了《塞尔达传说》与《银河战士》的启发。当然，蝙蝠侠不杀人的准则、蝙蝠洞的设计以及诸多反派则直接来源于DC漫画提供的各项设定，融合上述其他经典游戏的设计点子，《阿卡姆疯人院》就这样很快有了一个雏形。

为了对动漫迷有一个交代，Rocksteady决定将《星球大战》中卢克的扮演者、诸多《蝙蝠侠》动漫中小丑的御用配音马克·汉米尔请来为小丑配音并为他安排了几千条对话。至此，这个项目所需要的一切条件都已经完备，很快便开始了长达21个月紧张制作周期。Rocksteady工作室一开始只有40个人制作这部游戏，不久便出现了人手不够的情况，最后不得不升至60人。

相比较剧本和美工，游戏格斗系统的制作是最困难的，Rocksteady工作室后来称之为有史以来最大的一次挑战。格斗系统的制作过程分为三部：首先设计为一种有节奏的动作模式，然后用2D画面表现出来，用来展示蝙蝠侠可以做出那些动作，最后用虚幻3引擎完成这些动作。Eidos总裁伊恩·莱文斯托恩说光是制作蝙蝠侠的斗篷就花费了一个程序员两年的时间，使用了700多个动画使其抖动起来非常自然。

当然，最初的设计稿中曾经包含了太多的东西，比如急冻人这位《蝙蝠侠——阿卡姆之城》中的敌人其实在第一部的设计稿中就出现了，但是因为他的动机与小丑不符而被消除。但是这些被用来制作下一部游戏的元素仍然在《阿卡姆疯人院》中保留了自己的线索，Rocksteady工作室发挥了小丑的恶搞精神，把线索存在了游戏中疯人院长办公室的保险箱里，直到游戏发售半年后才告知玩家——将下一代游戏的线索隐藏在第一代游戏中的举动也算是一种创举了。

最后，Eidos请来了《战神》的音乐负责人罗恩·费许，算是为这部系列开


▲多镜头的运用在《阿卡姆之城》中得以发挥，游戏视角自由了许多



▲《阿卡姆》系列的动作性打击感十足，几乎是游戏最大的卖点之一


▲《阿卡姆之城》支持DX11效果，尤其是N卡的物理加速特效

山之作拼上了最后一块拼图，并最终与2009年八月在主机上发布了游戏。而仅仅四个月就销售了250万套的销量以及包括年度最佳游戏在内的诸多成绩，宣告了《蝙蝠侠——阿卡姆》系列正式成为了游戏史上经典系列中的一员。

在《阿卡姆疯人院》无限风光的背后其实还有一段小插曲，就在2009年《阿卡姆疯人院》即将发布的时候，Day 1工作室刚刚将自己制作的蝙蝠侠题材游戏《煤气灯下的哥谭市》试玩版交给THQ，这部将背景放在19世纪、讲述古代蝙蝠侠大战开膛手杰克的蒸汽朋克游戏就这样因为《阿卡姆疯人院》而胎死腹中。从泄露的视频看，这部游戏绝对有可能成为一部经典之作，但是血淋淋的事实告诉我们，游戏界同样讲究一个“快”字。

在《阿卡姆疯人院》确立了自己的经典地位之后，Rocksteady很快进入了续作的开发工作中，一是因为游戏引擎不变的前提下前作中很多被删除的东西——比如急冻人——可以很容易地用在续作中，二是《刺客信条》二代的大放异彩让动作冒险游戏领域竞争日趋激烈，DC漫画、华纳公司以及Eidos早就在不停地催促续作了。

工作室首先面临的问题有两个，第一就是战斗系统的继续改良，工作室虽然开发出了多达四十余种新动作和工具，但是只有不到一半可以被使用到续作《阿卡姆之城》中，那些不符合蝙蝠侠风格和设定的动作、工具都被删除了。他们总结了《阿卡姆疯人院》的格斗系统，以加深游戏性深度为理念做了改进，首先是蝙蝠侠的动作数量加倍了，其次就是包括X射线透视等新技能的广泛应用。

第二个问题更加棘手，那就是《阿卡姆之城》决定采取开放世界的设计，地图大小要等于前作的五倍大小，目的，是为了给玩家一种“自由在哥谭市天际线之间翱翔”的游戏体验。但是制作一个完全开放的世界在Rocksteady看来其实与《阿卡姆》系列想要营造的氛围是不符的，因为“阿卡姆”系列追求的是蝙蝠侠在危机中步步惊心求生存的体验，而不是像《上古卷轴》那样在城市里闲逛。于是，《阿卡姆之城》被设计成了虽然对玩家开放，但是四处充满了危机——包括谜题先生在内的次级反派为黑暗骑士准备了充足、致命的陷阱。

这样的设计保持住了一代形成的游戏独特气质的同时，扩大了游戏范围，自然让玩家欢呼不止。但是，Rocksteady在某些方面仍然暴露了一些经验上的不足，比如最初《阿卡姆之城》是不准备加入罗宾的，但是Rocksteady想要加进去太多的东西，以至于只是为了给蝙蝠侠送一个新道具就安排了罗宾出场。如此一来，DC漫画蝙蝠侠世界观中大部分的知名角色都或多或少露了一面，难免就出现了许多人物形象塑造不明朗的情况。

不过，在游戏的制作后期，Rocksteady很快就发现了这个问题，于是他们将罗宾做一个可选人物放在了格斗挑战模式中，这样一来玩家就可以在格斗挑战模式中体验蝙蝠侠、猫女和罗宾三种战斗风格了。许多玩家期待的多人模式原本是打算加入到《阿卡姆之城》的，但是制作人希尔最终否决了这个提议，用他的话说：“制作多人模式会消耗我们的全部，这会影响单人模式的开发工作。”他的话其实没错，Rocksteady的员工数量从制作一代时的60人又增长到了100人，这已经和开发《上古卷轴5：天际》的Bethesda工作室人数一样了。

这就是黑暗骑士从2009年开始的游戏之旅背后的秘辛，让我们把目光再次聚焦到他的下一部旅程中吧。前文已经提到了，游戏的开发商从Rocksteady换成了蒙特利尔工作室，其中的原因是很复杂的。一种说法是因为Rocksteady已经敏锐地察觉到了“阿卡姆”系列有可能盛极而衰的前景，毕竟在《阿卡姆之城》的基础上再做创新已经很难了。另外一种说法就是Rocksteady接下了制作《忍者神龟》的工作后无暇分心，玩家更愿意接受这种说法。

不过就像前文所说的，《阿卡姆起源》的品质完全没必要担心，创新方面也是如此。首先，游戏将时间段放在了过去，无论是丧钟还是贝恩都算是蝙蝠侠早期的敌人。其次，游戏的美工设计悄悄向诺兰电影的方向靠拢，这一点可以从蝙蝠侠的盔甲甚至表情上可以很明显地看出来，这一点无疑会吸引更多的影迷来购买游戏。最后，游戏加入了更多的工具和多人模式，最终完善了蝙蝠侠系列在多人方面的缺失。快速移动点、蝙蝠机、经验值等等新元素的引入也从一个侧面印证了《蝙蝠侠——阿卡姆起源》将会拥有一个更大的开放世界的说法。

以上的种种消息，让笔者在截稿之时、距离游戏发布还有一个多月的情况下更多了一份对这款续作的期待。在游戏史上一个成功的系列中途更改开发商其实大多会引来失败，但是"阿卡姆”系列和我们的黑暗骑士毕竟非比寻常，我们期待着蝙蝠侠的游戏之旅能迎来一个新的高峰！


▲许多老面孔出现了，蝙蝠侠面临着更多肉搏层面的敌人


▲《阿卡姆起源》更贴近诺兰的黑暗风格

让武侠回归武打

走向动作化的武侠游戏



■浙江 Narcissus

为圆玩家一个大侠梦，无数武侠游戏前赴后继，创造了一个个梦想世界。但武侠玩家在游戏中追求的江湖，却总缺少了些什么。

中国人对武侠的喜爱，大抵是西方世界无法理解的，所以从早年的单机时代到如今的网游时代，武侠一直都是中国游戏厂商的专利，推出的游戏数不胜数。如果说早年受到电脑配置的限制，武侠游戏多以回合制或战棋的形式来表现战斗，那么随着时代的发展、3D技术的成熟，当欧美越来越多的动作游戏出现在玩家眼前时，玩家不禁要问，武侠游戏的动作时代离我们还有多远？这个问题只有交给中国的游戏开发商来回答。就在今年，有不止一家开发商亮出了手中的宝剑，试图给武侠游戏玩家一个答案。这将是一场从游戏设计理念到市场运作宣传的综合素质对决，华山论剑就此拉开序幕。

从空格的防御说起

习惯的力量总是异常强大的。历史上那些最为经典的游戏，往往是那些创造了一套游戏规范、改变了玩家习惯的游戏。哪怕是一个简单的键位设定，也足以包含一代玩家的记忆。

自从CS和《魔兽世界》取得成功以来，对许多游戏玩家而言，空格键就成了跳跃的代名词，以至于大多数国产网游也竞相效仿。然而对于某一群身处武侠世界中的玩家而言，空格键却一直以来都代表着防御。促使他们形成这一操作习惯的便是那款名为《流星蝴蝶剑.net》的游戏。这款由台湾昱泉开发的格斗竞技游戏当年默认将空格设为防御（鼠标右键为跳跃）。结果，这个当年为了区别于CS而设定的键位就这样在玩家中间传承了下来，成为了武侠格斗玩家手指间永远抹不去的记忆，以至于当年《刀剑封魔录》的网游版本《刀剑OL》也沿袭了将空格作为防御的设定，可见《流星蝴蝶剑.net》当年在武侠格斗游戏中的影响力。

由于《流星蝴蝶剑.net》在国产武侠格斗游戏中的特殊地位，所以这个品牌在后来成为各家游戏厂商争夺的焦



▲《流星蝴蝶剑.net》孟星魂和冷燕在金华城

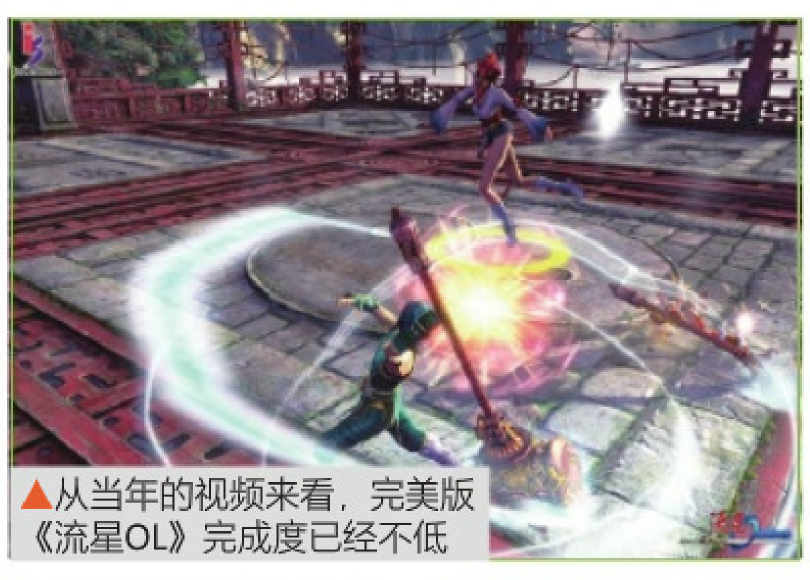


▲《流星蝴蝶剑.net》的18般兵器件件令人印象深刻

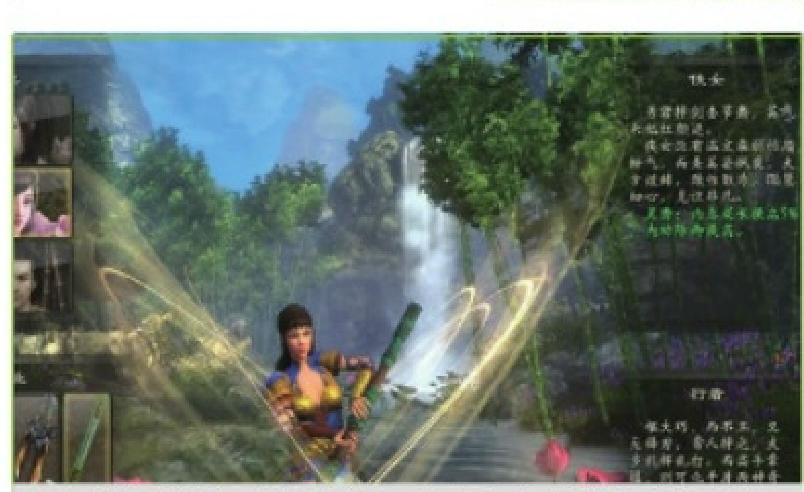

▲如何设定收费系统、如何吸引新手玩家将成为“新流星”成败的关键



▲昱泉后来为XBOX平台开发主机游戏《铁凤凰》


▲从当年的视频来看，完美版《流星OL》完成度已经不低


▲由于受到版权影响，完美版《流星OL》只得改名


▲久游版《流星蝴蝶剑OL》在画面与游戏内容上做得并不差，但却丢失了“老流星”的灵魂

点。昱泉在推出第一代作品时就为游戏设计了完善的局域网系统，标注在游戏标题后面的.net也说明了官方对游戏的定位并非是一款纯粹的单机游戏，而是鼓励玩家通过网络切磋，甚至意图走向电子竞技舞台的，“中国的CS”口号也是从那时流传起来的。然而由于中国在当时缺乏良好正规的游戏对战平台，再加上国内盗版横行，种种原因导致游戏的商业价值迅速消退。虽然当时《流星蝴蝶剑.net》盗版在网吧的普及让这款游戏在国内拥有很大的影响力，但这种依靠盗版与免费对战平台（如早年浩方平台的“彩虹6号”频道便是玩家的聚居地）赚得的人气对开发商而言没有丝毫的价值，昱泉此后放弃PC平台转而开发XBOX等主机平台的续作《铁凤凰》也是对单机市场失去信心的无奈之举。如果《流星蝴蝶剑.net》生在市场更为成熟的欧美日，或许真能成为《刀魂》第二。无论是街机格斗游戏还是主机格斗平台，欧美日那种拥有硬件支持的商业模式解决了开发商的盈利问题，还能聚拢分散的玩家群体。然而早年在国内却不存在这样的环境。《流星蝴蝶剑.net》一度沉寂下去也是国内大环境使然。但即使如此，依然有一群铁杆粉丝一直追寻着游戏的步伐，从来不曾放弃。

坎坷网游路，“流星”转眼逝

“流星”一直沉寂了7年，直到2010年完美世界收购昱泉旗下工作室并从昱泉购入游戏版权之后才开始重出江湖（完美以1500万美元从昱泉国际购入《笑傲江湖OL》与《流星蝴蝶剑OL》）。7年时间，中国的游戏市场早已今非昔比，中国的网游厂商实力也进一步加强。对当年的完美来说，一方面其产品线上缺乏几款侧重电子竞技的游戏，另一方面完美的优势在于表现民族风格的武侠仙侠题材，两方面考虑让完美一眼看中“流星”这个品牌，大手一挥将游戏与其开发团队一并拿下。人称“格斗网游之父”“流星之父”的蔡浚松从此也加入完美麾下负责游戏开发。从当年完美所发布的游戏视频来看，完美版的《流星蝴蝶剑OL》游戏核心基本继承了原作，可以说是遵循格斗竞技网游的理念而进行开发的。然而令完美始料不及的是，游戏尚未测试却半路杀出个程咬金。

就在完美宣布购买《流星蝴蝶剑.net》版权的同一年，国内另一家网游厂商久游宣布正式从古龙著作管理发展委员会获得独家授权对古龙原著《流星蝴蝶剑》进行游戏改编，独家授权期限截止2016年。在公布这份独家授权的法律声明之外，久游还正式公布了自主原创研发的《流星蝴蝶剑Online》并于同年开启首测。

久游的半路杀出对完美的游戏开发带来了巨大的影响。蔡浚松的游戏项目不得不更名为《流星OL》，此后游戏的进度也一再拖延，迟迟未能开放测试，直至完美完全放弃对《流星OL》的开发，解散开发小组为止。现在我们只能在网络上零星地找到一些有关完美版《流星OL》的概念图与人设图，至于游戏的实际情况，则永远石沉大海。

顺便一说，久游版《流星蝴蝶剑Online》系久游自主研发，其游戏内容与风格从一开始便没有继承昱泉版“老流星”的意图。游戏从2010年公布之后历时两年，在2012年公测。总体上说这款游戏更接近于国内主流的MMORPG网游，以打怪升级刷图等作为游戏的主要内容。这样的游戏模式很难吸引“老流星”的玩家，反倒由于游戏理念的“背叛”而被老玩家口诛笔伐。许多玩家将完美版《流星OL》的胎死腹中归咎于久游的版权声明。但从完美世界2010至2012年开发的全部新作游戏中可以看出，完美版《流星OL》的夭折更多的原因可能在于完美在游戏制作理念上与蔡浚松开发团队的分歧，而久游只是做了替罪羊。久游花钱买下《流星蝴蝶剑》的版权本想借作品在国内玩家中的知名度宣传推广，结果反倒惹来许多口水，赔了夫人又折兵。

“流星”网游之路坎坷，但从各家厂商对这一品牌的争夺依然可以看到它的品牌价值。然而与《笑傲江湖OL》这样的传统MMORPG不同，《流星蝴蝶剑OL》没有什么成功的先例商业模式可以借鉴，投入巨资开发原汁原味的续作无

疑要承担巨大风险，这使《流星蝴蝶剑OL》变成了一个烫手的山芋，被抛来抛去，最后抛到了空中网的手里。

竞技与娱乐，动画武侠走到分水岭

早在完美版《流星OL》停止开发之时，就有业界人士爆料蔡浚松加入空中网旗下大承网络开发神秘项目。蔡浚松最初参与大承《功夫英雄》项目更多是为了与新公司进行团队磨合，他加入大承的真正目的还在于继续那个“流星梦”。由于久游版权问题依然存在，所以这个传承“老流星”的新作只能取名为《新流星搜剑录Online》。标题的变化并不只为避嫌，事实上在新作游戏的设定中也体现出“搜剑”的意义。当然，对于追随蔡浚松而来的“流星”玩家来说，名字并不重要，重要的是隐藏在名字之后的游戏内容是否真正继承了“老流星”的精髓。随着游戏在这个夏天正式封测，实际进入游戏的玩家终于用自己手中的剑与棍找到了答案。

新作采用空中网自主研发的“龙鱼引擎”，从实际游戏过程来看，这款引擎的表现不俗，比同为空中网旗下的“DominanceN引擎”及“起点引擎”表现明显优秀得多。笔者在测试游戏期间基本上没有遇到卡死等情况。对于“流星”这样充满动作判定要素的游戏而言，引擎的精细程度直接影响玩家的游戏感受，而本作这款引擎无论是画面表现还是动作表现，都足以让人满意。

有了引擎这个坚实的基础之后，接下来就看游戏的战斗系统。从现在开放的内容来看，“新流星”的战斗系统基本传承了“老流星”的精华，虽然招式多有调整，但各招式之间的相生相克关系延续了传统，并且更加注重不同武器之间的平衡性（封测暂时只有3种武器）。但过于注重平衡留下的遗憾就是现阶段战斗系统显得有些朴素，没有吸引新手玩家的亮点。游戏在其它方面没有开放太多内容，总体以各类PK为主，从经典的1v1到多人大乱斗不一而足，还包括排位赛与联赛。

总体而言，现在的“新流星”更像是一款更换引擎并自带服务器的单机重制版。游戏的网游元素非常少，按官方的宣传口号就是“没有副本、没有等级、没有职业、没有技能、没有Boss，甚至没有一个‘怪物’”。如果游戏最终成型兑现这个口号，那么这次的“新流星”与其说是一款网游，不如说是一个武侠游戏对战平台更为贴切。摒弃了各类网游元素固然能使游戏达到最佳的平衡，让玩家摆脱无聊的刷怪。从开发商角度讲也可以节约许多开发成本，将精力集中在武器平衡性方面。然而如此一来当年“老流星”遇到的问题将会再次摆在“新流星”面前，那就是如何让游戏持续运营，如何解决商业模式的问题。

“老流星”即使没有运营商也可以依靠浩方等免费对战平台而生存下去。但“新流星”作为一款商业游戏，无论是维护游戏环境还是推广宣传都需要花费巨额成本，完全免费终究不可能成为长远之计，而诸如欧美“暗黑3”那种一次性消费进入游戏的方式也不符合中国国情。更为重要的是，作为一款十年经典的老瓶装新酒，“新流星”如何吸引新生代玩家进入游戏也是一个问题。以上种种运营层面的问题都需要运营商空中网一一解决。“新流星”本身的战斗系统已经很完善，它在新时代能否取得成功，还看运营商如何运作。

时间走到2013年，国产武侠网游走到了新的分水岭。相信《刀剑2》与“新流星”同月开测并非巧合，而是新时代的风云际会。这两款同将空格设为防御的游戏都有意继承中国武侠游戏的传统，让武侠回归武打，让玩家再展豪情。《刀剑2》的前作《刀剑OL》最终走向没落的原因就在于游戏引入太多网游元素导致游戏平衡走向无可挽回的境地。在这方面，重新起航的《刀剑2》在游戏设计上力图不再重蹈覆辙。而“新流星”经历完美版的胎死腹中与久游版的横刀夺爱，又会在新的舞台上走多远？这依然是一个未知数。但无论是哪款游戏笑到最后，都预示着武侠游戏的动作时代正向玩家大步走来。P


▲“新流星”的兵器更为丰富也更注重平衡


▲“新流星”人设拥有自己独特的风格


▲“新流星”自研引擎的画面表现不俗


▲完美版《流星OL》最终胎死腹中，只留下几张人设图供后人吊唁



▲“新流星”联赛系统支持多种玩法



8月部分网游测试列表

游戏名称	状态	开发	运营	测试时间
暗影之剑	首测	JCR Soft	搜狐畅游	2013年8月1日
天龙群侠OL	不删档首测	莲蓬	莲蓬	2013年8月2日
创想兵团	公测	游智信息	上海淘米	2013年8月8日
藏地传奇	封测	网易	网易	2013年8月8日
国战	封测	思享网络	空中网	2013年8月8日
危机2015	内测	网易	网易	2013年8月9日
盘龙OL	封测	盛大游戏	盛大游戏	2013年8月9日
伊甸	首测	中青宝	中青宝	2013年8月9日
勇者之心	封测	搜狐畅游	搜狐畅游	2013年8月15日
龙剑	不删档封测	网易	网易	2013年8月15日
斗战神	不删档内测	腾讯	腾讯	2013年8月16日
新流星搜剑录	首次封测	空中网	空中网	2013年8月18日
刀剑2	不删档测试	像素软件	腾讯	2013年8月19日
猎龙战记	二次封测	网龙公司	网龙公司	2013年8月20日
霸三国OL	封测	腾讯	腾讯	2013年8月20日
自由篮球	首测	JCE	世纪天成	2013年8月21日
狐狸三国	首测	金山软件	金山软件	2013年8月27日
天之传说	首测	搜狐畅游	搜狐畅游	2013年8月28日
洛神	不删档测试	阳光游戏	阳光游戏	2013年8月30日
灵魂战神	首次封测	YD Online	光宇游戏	2013年8月30日



月评

今年8月虽然各地连续高温，但国内新网游测试却显得并不是那么热。8月各类网游测试的总量虽然达到了60款以上，但大部分游戏都并不是首次测试，其中有多达三分之一的游戏在暑假期间已进行过一次以上的测试，有不少游戏将自己的“封测”“内测”“公测”三步走压缩在暑假的短短两个月里，以期通过连续的开放性测试吸引玩家入驻游戏，不少游戏从一开始测试就不需要激活码，说明这些所谓的“测试”并不是为了测试游戏产品而在于吸引玩家。此外，许多游戏还推出形式众多的诸如“邀请好友得点券”的营销活动，以期通过玩家社交圈进行病毒营销。所以暑假期间不少游戏的测试次数虽频繁，但纵观整个测试列表，却鲜有让人眼前一亮的作品。

刨去重复测试的游戏，在8月扛起网游测试重头戏的依然是几家知名网游厂商。首次测试的新作游戏也基本出自这些知名厂商的麾下，如畅游在8月推出的3款游戏《暗影之剑》《勇者之心》《天之传说》都是新面孔，金山虽然在ChinaJoy上宣布转型页游手游，但8月依然有多款端游开展测试。腾讯在8月则显得比较低调，旗下老游戏活动众多，但并无全新游戏开测，也许腾讯的低调是8月游戏测试显得平淡的原因之一。

在题材方面，军事射击类游戏经过7月的大爆发之后，在8月明显降温，传统的MMORPG重新占据主导，武侠与仙侠类游戏依然是游戏厂商最喜爱的题材类型。8月武侠题材游戏呈现出两种不同的发展方向，一类是以盛大《盘龙OL》等为代表的仿《魔兽世界》传统MMORPG，另一类则将越来越多的动作要素融入到传统角色扮演游戏之中。如网易的《龙剑》、腾讯的《刀剑2》、空中网的《新流星搜剑录》等都颇具代表性。这些游戏能否取得突破性的成功，还有待时间的考验。P


▲采用Next-B引擎的《龙剑》在画面上足与《剑灵》抗衡

6

开发	思享网络	运营	空中网	状态	封测

国战

国产网游的超级大杂烩，借鉴元素太多导致游戏本身变得没有特色。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



这款游戏的内容就和它的名字《国战》一样显得没什么特色。从进入游戏开始玩家就能够看到各种各样似曾相识的设定，从角色的选定画面到游戏的职业设置、从新手任务的开始到各类礼包的设定都充满对各类其它游戏的借鉴，感觉是《御龙在天》与《仙侠世界》的大杂烩。本作画面表现并不差，角色素材也都是原创的，但却让人找不到属于游戏自身的特色。李靖、张果老等大家耳熟能详的角色悉数登场，虽然叫这个名，却是另一副模样，整个主线背景也让玩家一头雾水。

7

开发	游智信息	运营	上海淘米	状态	公测

创想兵团

面向低年龄层的休闲射击竞技游戏，可爱不暴力，很有自己特色。





作为以《摩尔庄园》起家的网游企业，淘米一直致力于儿童网游的开发。此次它运营的《创想兵团》同样是面向低年龄层而推出的游戏。这是一款第三人称射击类游戏，角色外形均为三头身的卡通造型，背景地图用色明快鲜亮，玩家之间的对战也多以夸张诙谐的方式演出。游戏总体风格有些接近Steam平台的《军团要塞》系列，从角色的职业设定上也可以看出这种借鉴。不过比起《大冲锋》之类的国产山寨，本作游戏在保持平衡性的同时加入了更多趣味性元素，做出了自己的特色。



开发	安讯网络	运营	安讯网络	状态	封测

美人江湖

从封测开始就不需要激活码的游戏总透出一股山寨感，难道是压根没想活到公测？

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



这是一款2D角色扮演游戏。游戏的职业角色设定循规蹈矩，人物是传统的八方向动画表现形式，这种传统的游戏画面在如今看来已显得有些落伍。此类游戏的战斗系统一般采用两种形式：回合制或即时制。本作采用后者，但在招式动画等方面显得有些小家子气。本作最大的宣传点是它的“美人系统”，意即玩家收服的“宠物”是一个美女的形象。玩家可以对这个人形宠物进行各类升级与合成，这大约就是本作名字《美人江湖》的由来。但只靠这样一个噱头恐怕很难吸引玩家常驻。

观点

两面受气的私服，出路在到底何方？

■浙江 罪恶火花

在8月底出了一件貌似与游戏圈没什么关系的新闻，25日凌晨，CNNIC管理运行的国家.CN顶级域名系统遭受大规模拒绝服务攻击，造成.CN顶级域名短期内严重拥塞。域名拥堵故障在一天之内便修复完成，随之而来的拥堵原因也渐渐浮出水面。据工信部通信保障局介绍，此次攻击系黑客利用僵尸网络向.CN顶级域名系统持续发起大量针对某游戏私服网站域名的攻击。据媒体采访DNSPOD创始人吴洪声介绍，针对网游私服的攻击平均每天都会有，但都有针对地攻击私服服务器，“……但这次攻击者在设置时可能将攻击对象设错了，连DNS服务器也一块‘干’掉”。

一个针对游戏私服进行的攻击竟能拥有如此巨大的威力，以至让.CN顶级域名也受到影响，不禁引玩家发问：游戏私服到底惹谁了？

外挂与私服伴随着中国网游的发展而产生，直至今天依然对网游产业有很大影响。经历10年变迁，这两颗被游戏厂商视为“毒瘤”的衍生产物也发生了很多变化。随着游戏收费模式的改变，许多外挂转成“内挂”，以各类“盒子”“插件”与“辅助器”的形式转正，但对外挂使用的争议依然不绝于耳。而私服由于其和官方代理的正面冲突性，在近年越发转入地下运作“闷声赚钱”，从这次域名攻击的事件来看，私服的灰色利益依然是黑客觊觎的肥肉。

据一位ISP服务商介绍，针对游戏私服进行攻击的行为并非个案，早在2005年起就有出现。一些从事互联网接入服务及运营的机构，通过组织DDOS攻击的方式，逼迫游戏私服团队与之合作，否则采取规模攻击，令其无法正常运营。而游戏私服团队因为自身的业务游走在“灰色地带”，本身涉嫌侵权，因此通常不敢通过公安或者监管部门举报维权。这种网络胁迫方式越来越肆无忌惮，形成各类“网络黑帮”。

据美国TaiaGroup网络安全公司介绍，拒绝服务攻击根本不需要太多高端技术“简单得下载一个免费软件就可以实现，一个人就可以实施网络攻击”。然而要防御这种攻击却需要高额的成本，这不是私服团队能够承担的。夹在官方运营商与“网络黑帮”之类的私服团队可谓两头受气。另一方面，随着国内网游市场不断扩大，正规网游已基本覆盖国内二三线城市，进一步压缩了私服游戏的收益，私服并没有当年那么“有赚头”了。在大环境的影响下，许多私服团队已经退出私服运营，拥有优秀技术实力的团队甚至开始尝试开发运营正规游戏创业，这无疑是私服团队最好的出路。然而事实上，私服团队转正依然面临来自多方的压力。

就以曾经私服猖獗的《传奇》为例。《传奇》之于中国，就像《冒险岛》之于韩国、《无尽的任务》之于美国。这些老游戏私服运维成本很低却又拥有大量玩家基础，往往成为私服的重灾区。近几年来有关《传奇》私服的案件渐渐减少，与之相对的是仿《传奇》游戏却如雨后春笋般冒出来，仅今年8月就有《武易》《龙界争霸》等多款仿《传奇》游戏开测，各类打着《传奇》旗号的页游手游也层出不穷，许多游戏的模仿程度很接近官方版本。

盛大作为《传奇》游戏的官方运营商，自然不愿意看到市场上出现这些竞争对手。在过去10年间，盛大对《传奇》私服的打击一直不遗余力，几乎每年都能听到盛大举报或状告私服侵权的案件，案件数额往往能达上千万甚至上亿元，可见《传奇》的私服市场之大。然而现在情况变了，如《龙界争霸》之类的游戏拥有正规的版署批号与运营证件，游戏本身也完全没有私服背景，但这款游戏却因为做得太像《传奇》而引起盛大注意。今年6月便爆出盛大举报《龙界争霸》涉嫌侵犯知识产权的案件。关于案件本身的是非双方各执一词，但这次事件对《龙界争霸》的运营方来说无疑是一次打击，即使游戏在8月正常开始测试，依然是前途未卜。盛大举报这款游戏的主要原因在于游戏“高仿”《传奇》，事实上《龙界争霸》在宣传上也基本打着《传奇》经典再现的旗号。

于是问题回到了原点，无论是私服还是高仿的官服，如果你的游戏“太像”别人的游戏，就容易招来麻烦。私服团队要摆脱夹生肉的尴尬局面，关键还在于研发真正原创的作品，走出产业的灰色地带。如今国内网游市场日渐规范成熟，相信成熟的市场能够给优秀的产品以足够机会。而对于业内厂商而言，若能给创业团队更多宽容，想必更能取得共赢。退一步说，只要运营好自己的产品，又何惧山寨高仿？

▲《龙界争霸》的官网让玩家回想起《传奇》的峥嵘岁月

《英雄联盟》英雄攻略
上单鳄鱼荒漠屠夫雷克顿

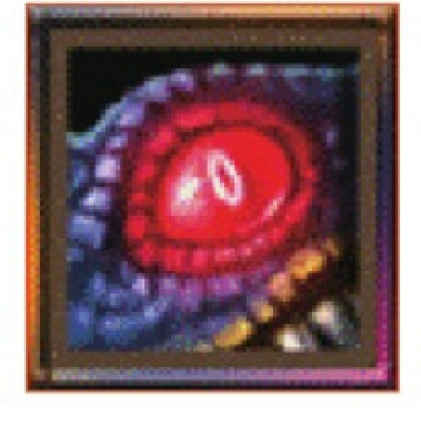
■北京 真一

编者按：上一次的极限竞技栏目为大家带来了冰霜女巫丽桑卓的玩法介绍。虽然GTV的《7M英雄教学大全》已告一段落，但英雄们的战斗依然在继续。本期就由真一为大家带来一个老英雄的新玩法——上单鳄鱼雷克顿。

鳄鱼（荒漠屠夫雷克顿）这个英雄无论是在路人战还是比赛中都是十分热门的上单，他出色的坦克能力和灵活性使其深受众多职业选手的喜爱，本期将为读者详解鳄鱼的打法。

英雄技能介绍

被动技能 怒之领域



雷克顿每次主动攻击都能获得怒气，当他拥有50点以上怒气时就会进入狂怒状态，并强化他的技能。此外，雷克顿在低血量时能够获得额外的怒气。

技能详解：每次攻击获得5点怒气，脱离战斗12秒后损失5点怒气，当生命低于40%时，怒气获取速度提高50%。

Q技能 暴君狂击

雷克顿挥动武器，对周围敌人造成伤害，并治疗自己。

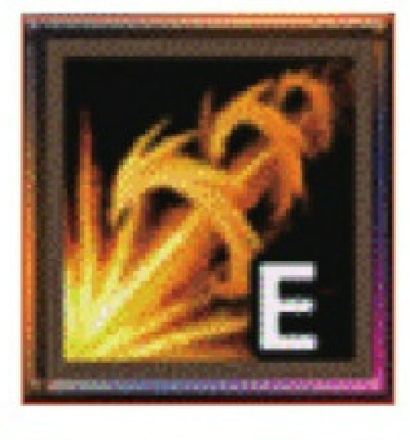
技能详解：每命中一个目标增长5点怒气，最多增加25点。狂怒状态下技能效果提升。

W技能 冷酷捕猎

雷克顿使下次攻击变为两次，并眩晕敌人。每次攻击都会附加攻击特效。

技能详解：正常状态下眩晕0.75秒，狂怒状态下攻击次数变为3次，眩晕变为1.5秒。

E技能 横冲直撞



雷克顿向前冲锋一段距离，对沿途的敌人造成伤害。若击中敌人，则可以在4秒内再次冲锋。

技能详解：该位移技能可以穿越部分地形。狂怒状态下第二次冲锋会降低敌人护甲。

R技能 终极统治



雷克顿被黑暗能量环绕，增加最大生命值，并对周围敌人造成伤害。此时他会不断增加怒气值。

技能详解：暂时增加生命上限，每

秒获得5点怒气。

召唤师技能建议

加点路线：鳄鱼的召唤师技能选择，我们建议必选点燃、闪现。

点燃可以增加爆发伤害，而闪现能够使鳄鱼更为有效地突进敌方后排。

技能加点

主Q副W，1级E。Q技能CD最短，伤害高，还能恢复血量，推荐主升。W技能主要依靠装备提升伤害，推荐副升。而E技能作为突进技能，前期升一级就够了。

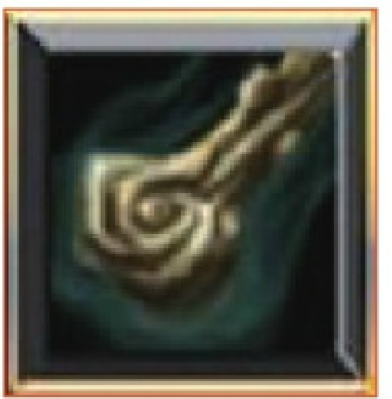
装备路线

出门装，多兰盾、1红。




前期装，多兰之刃、假眼、残暴之力、忍者足具或水银鞋。







多兰剑撑血加攻击，可以提升前期对线能力。而残暴之力的物穿能大幅增加W技能的伤害，特别是其减CD的效果对于鳄鱼这种技能无消耗的英雄来说非常重要。鞋子的选择主要根据对线英雄的类型而定。物理型就出忍者鞋，法系就出水银鞋。

成型装：海克斯饮魔刀、军团圣盾、日炎斗篷。





饮魔刀和军团圣盾能够提升鳄鱼在突进敌人时的生存能力，而日炎斗篷不但增加护甲还能撑血。其每秒伤害周围敌人的特性使得鳄鱼始终保持战斗状态，不会损失怒气值。

神装：符文壁垒、黑色切割者、日炎斗篷、大饮魔刀、忍者足具或水银鞋、守护天使。








符文建议

红色符文：固定攻击×5护甲穿透×4

黄色符文：固定护甲×9

蓝色符文：固定魔抗×9

紫色符文：固定攻击×3

攻击力提高对拼伤害，有助于对线。带4个护甲穿透能将小数点卡到6.7，从而获得额外的收益。配合残暴之力就能更好的提升鳄鱼的技能伤害。固定双抗减少对拼中受到的伤害，增强鳄鱼生存能力。

天赋建议

天赋建议 21/9/0

因为鳄鱼的输出基本不需要暴击，所以不点暴击点出巫术减CD，再点出切割增加物穿。

而鳄鱼这个英雄，总是要冲在战场的第一线，所以在防御天赋里可以点出护甲（坚硬）和老兵（老兵伤痕）提高生存能力。

大致玩法

在以上配置下，我们可以总结鳄鱼的大致玩法如下。



鳄鱼的建议天赋图示


E技能穿墙可有效躲避Gank出其不意


遇到皇子的大招等控制技能时可用E技能逃脱


团战突进到敌人后方眩晕，带动团队节奏


鳄鱼W技能触发3次特效

施法技巧

W技能可以多次触发攻击特效，例如吸血和破甲，还可以利用这点迅速的打掉眼睛。

鳄鱼的E技能虽然位移距离较短，但却可以穿越地形。例如小龙、大龙处较薄的墙壁都能穿越。特别是面对皇子的大招或凤凰的墙时，鳄鱼都可以利用E技能逃走。

再给大家讲一点E技能的使用技巧，常规的使用方法就是利用小兵作为跳板完成两段突进。

对线思路

鳄鱼在没有大招的时候应当小心Gank，安心发育。一旦拥有足够的怒气就可以跟对方打一波消耗。先以小兵为跳板，用E技能2段位移接近敌人，W晕到后，Q技能打出伤害。期间不断地走位平A。这样几波消耗，鳄鱼就会慢慢取得优势。就算对方打野英雄来抓，鳄鱼也可以利用E技能的两段位移撤到安全地带。

团战思路

鳄鱼在团战中应利用E技能切入敌方后排，W晕住脆皮英雄配合队友完成击杀。再加上鳄鱼的Q技能命中英雄恢复4倍血量，配合大招提供的生命值使得鳄鱼在激烈的团战中很难被打死。就算不能击杀对方后排，鳄鱼也可以在吸收了足够的伤害后用E技能或者闪现逃生。这样就极大的浪费了敌方的火力，为我方团战胜利奠定基础。

小技巧

基本配置和大致玩法介绍得差不多了，最后再跟大家提一下鳄鱼的小技巧。鳄鱼的E技能只有在命中敌人后才能连续使用两次，有时我们可以反向走位撤到敌人身后再使用这个技能，这样就能完成两段突进，从而快速与敌人拉开距离啦。P



大软微博话题

夏天终于过去了。今年的夏天热得难捱，不知道念叨了多少次，盼望凉爽的秋天赶紧到来。不过在此时此刻，突然又很怀念这个即将逝去的夏季，因为它实在是太让我难忘了…… 我们的读者朋友们大多已经开学了吧？有时间别忘了登录微博，@大众软件果然棒一起聊聊天啊！

本期应用话题：#大软话题#9月是一个迎接新生活的月份，业界的逆境促使用户体验迅速进步，作为数码消费先锋军的年轻人，对这些潮流当然不能不知。正在或已经为新生活准备各种数码IT产品时，大家是否发现现在的市场与产品，似乎与大家曾经熟悉的一切，已经有了很大的差别呢？

高国彬：数字时代让生活节奏加快，却让人行动变得迟缓。

开三：我和你就坐在一个桌子上吃饭我们交流却在用qq！



老咸鱼Agony：记得微机老师跟我们讲他那时候买了一个收音机乐的不行,天天抱着不撒手,有个声儿就高兴坏了。现在……

红柳烤肉要大串：许久不进电脑城了，假期去了，发现很多都差不多。就像只看校服总以为是我认识的谁，其实根本不认识……

海参崴渔夫：我在等小米3发布会，我在等苹果发布会，我在等三星发布会。在它们发布之前我坐立不安，在它们发布之后又怅然若失。我不知道自己是在追着新科技，还是被他们撵着跑。

被包养的世界：回复@海参崴渔夫：被他们爆JU！

孙舒凝劳动最光荣：真真的是与当年不一样了……虽然我是一个大四的学生，但是觉得自己已经跟不上潮流了。

本期游戏话题：#大软话题#今年国产单机游戏好像突然井喷一样集中涌现出来，不但有“三剑齐发”，也有许多其它原创产品跃跃欲试。您认为单机游戏突然复活到底是市场好转的表现还是一场虚火？这个夏天您玩过的国产单机中最满意的是哪一款？有哪些国产单机是值得被“高清重制”的呢？

羽林孤儿-不会玩天策：噗，右边好评//@茶壶居士他说:用仙六的系统把一二作为一版重置，仙七的系统把三三外作为一版重置，后面的版本以此类推。反正是白日梦，不如做个大点的/@OH忧雨认为教徒语死早：把南松作为第三女主角，王小虎可攻略人物・・・・・・//@璃不白_一朝萌上冷CP: 同希望“仙二”重置。右边想法不错//@大柚子酱酱锵:身为糾米其实我不会告诉你我希望“仙二”重置（做梦），最好把后面的剧本好好扩展补充，然后把喻南松写成可控男二号……



声控十五月：五前最满意不解释，重制的话希望是仙一吧//@归暮亭Sol: 重制仙一吧QAQ然后今年夏天本来还有凡修的不知道去哪了。

plumlis：这游戏试玩版的时候我觉得挺神的，但是正式版之后我觉得不行了……//@被包养的世界：回复@河豚老师：天朝高达…… //@河豚老师：大秦悍将。不知道还有多少人记得这个。希望能出重制版啊。

Eachgo_IN_Anarchy：《轩辕剑——云和山的彼端》值得重制。今年真的除了“三剑”还有很多？

Soledad现在是瑾瑕脑残粉：铁甲风暴……//@史努克挥舞着链锯斧说:RTS世界范围内也就那么几家了 而且基本都销量惨淡，国产RTS做了谁会买啊//@SCer_闪电战:都是RPG，什么时候出个RTS，《傲世三国2》//@艾因兹贝伦RCS: [挖鼻屎]除了“三剑”还有啥?

米菲和他的盆友们：幽城+1，改得对玩家友好点QAQ//@yumiko_fion秦叔快到碗里来：幽城……不过汉堂死了这个估计没希望了，希望把幽城重制成一个大家都能玩的游戏……//@拍人如麻-抢食堂的学弟妹神烦：希望《金庸群侠传》重制一下，太经典怕出新反而毁；“仙一”目测以北软目前的能力重制也达不到预期还是算了吧[蜡烛]

米修拉姆的棉花糖：都做得不够好，进步犹如蜗牛爬。还是希望“云山”重制，一部大气苍茫令人震撼的作品。

LloydSkywalker：《血狮》和“浆糊”不服//@高杉晋作:强烈要求重制《自由与荣耀》！

编辑部的故事 团购与团结的故事

■漫画作者 NInia

















读者来信

新读者有话说：这是我第一次给你们写回函卡。

■辽宁 李旭

非常喜欢大众软件，这是我第一次写回函卡。每期给我的感觉都很不错，唯一遗憾是知识类的文章多了点，但是游戏类和趣味性的文章少了些。个人很希望能多出一些根据动漫改编游戏的介绍，这样可以更好地照顾动漫迷，我比较偏爱动作冒险类的游戏，但最喜欢的还是动漫改编的游戏，毕竟有代入感嘛。一想到能操纵自己喜欢的人物心情就非常的激动。

最后有件事忘了说，我从小就有异能，如果不抽我当幸运读者的话，小编们就会吃方便面时没有调料包，喝汤时没有勺，回家开门时忘了带钥匙，上厕所时没有卫生纸。如果小编们不希望以上情形发生在自己身上的话，那就抽我当幸运读者吧。哈哈！

最后希望大软能越办越好，我也一定会坚定的支持大软！

8神经：我曾经也非常喜欢动漫改编的游戏噢！尤其是当年《篮球飞人》在世嘉MD和超级任天堂（SFC）上推出的几款家用机游戏，可谓是玩到炉火纯青。那会儿朋友们都十分不解，家用机上有这么多好游戏，PC上也有拟真度更高的NBA Live系列，你为啥花那么多时间玩这个？连个同好都找不到。我只能说，亲手操纵湘北队打败海南、陵南的那种快乐，你们就体会不到吗！来来来，李旭朋友，握个手。另外，关于你的特异功能的事，我已经在微信的朋友圈里转发了：今天收到了异能读者李旭的来信，让他当幸运读者就可以吃方便面时有调料包，喝汤时有勺，回家开门时有钥匙，上厕所时有卫生纸！真的灵验！是朋友的就转起！我已经转了，今天买的康师傅方便面里真的有调料包！

后来大家都把我在朋友圈里拉黑了。

老读者有话说：写回函卡曾是我的日常活动。

■深圳 张宇昕

说实话，其实时隔大概有7年之久了，最近一次写回函卡记得是我初三毕业的那个暑假，后来上高中了没有时间，高中三年又是住校，时间也紧，就断了这个习惯。记得以前大众软件的编辑们都还认识我，哈哈，因为那时候我每期订大软，每期必写回函卡。写后邮寄成了我的一项日常活动了都。

现在的我也22岁了，大学刚毕业，我选择了继续读研究生的求学之路，7年中，我领悟很多，感觉自己也越来越怀旧，像“新品初评”和“读编往来”这两个栏目一直是我最为看重的。大软这么些年了，能一直好好的存在，就是自身能力的体现。

但是，7年的变化不小，虽然大概的版式看起来还和以前差不多，但是和200期一对比，发现物是人非啊。除了广告部、发行部、电话和主编以外基本都不同了嘛。不知道我以前熟悉的林晓、生铁、8神经、大漠小虾他们都还在吗？

1995年8月卖4块8的大软，到2013年8月也只卖7元，涨价幅度几乎可以忽略不计了。时隔这么多年后再好好读大软，感觉就像老友重逢。抱歉在回函卡里说了这么多啰嗦的话，虽然我长大了，但是还是希望大软能够一直陪伴长大后的我！我是忠实而怀旧的读者，有幸在200期时中奖的张宇昕。

8神经：今年夏天最感动我的事，是卡卡在离开了米兰4年后重新回归了。虽然多少有点物是人非了，卡卡回来不一定能帮助米兰再夺冠军，他也未必能再得金球奖。但是又有什么关系呢？就像米兰官网上说的，米兰永远是卡卡的家。对于我们的老读者，我们也想说同样的话，你有很多年没看过大软了？没关系，偶尔买一本翻翻看，希望能让你满意就好。大软永远是你的朋友！

快评

虽然粉丝间吵得不可开交，但是大软九月上的附送光盘又一次实现了“双剑合璧”，真有趣！终于等到了大软的CJ报道。这一年好多手游的东西。还看到专题上有日本人对CJ的评价，果然不同角度的看法也会不一样。最后，期待明年继续加大对妹子的报道，要大图！



读者 ACE

8神经：嘘（食指按唇）！老看我们对TGS和E3什么的指手画脚，现在换日本友人来评评的CJ，也确实挺有意思的。你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我们。也可以来信寄到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，或者发送Email到：wuyu@popsoft.com.cn，在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒 也可以。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品！

林晓在线

林晓：独一无二有多重要？电视打开尽是音乐选秀节目，各种形式玩得人眼花缭乱，一档《汉字英雄》便占住遥控器，本土原创，有文化内涵民族感情还有趣味，叫人如何不爱它？智能手机为各种奇思怪想的小游戏打开希望之门，《植物大战僵尸》已成经典，《保卫萝卜》后来居上，《找你妹》另辟蹊径，《Cut the Rope》更充满想象力。每行每业，在创新上，每每山穷水复，却常有柳暗花明，这是只有人才能制造的奇迹。希望，未来有这样一个奇迹，是亲爱的读者你创造的。

软盘涂鸦

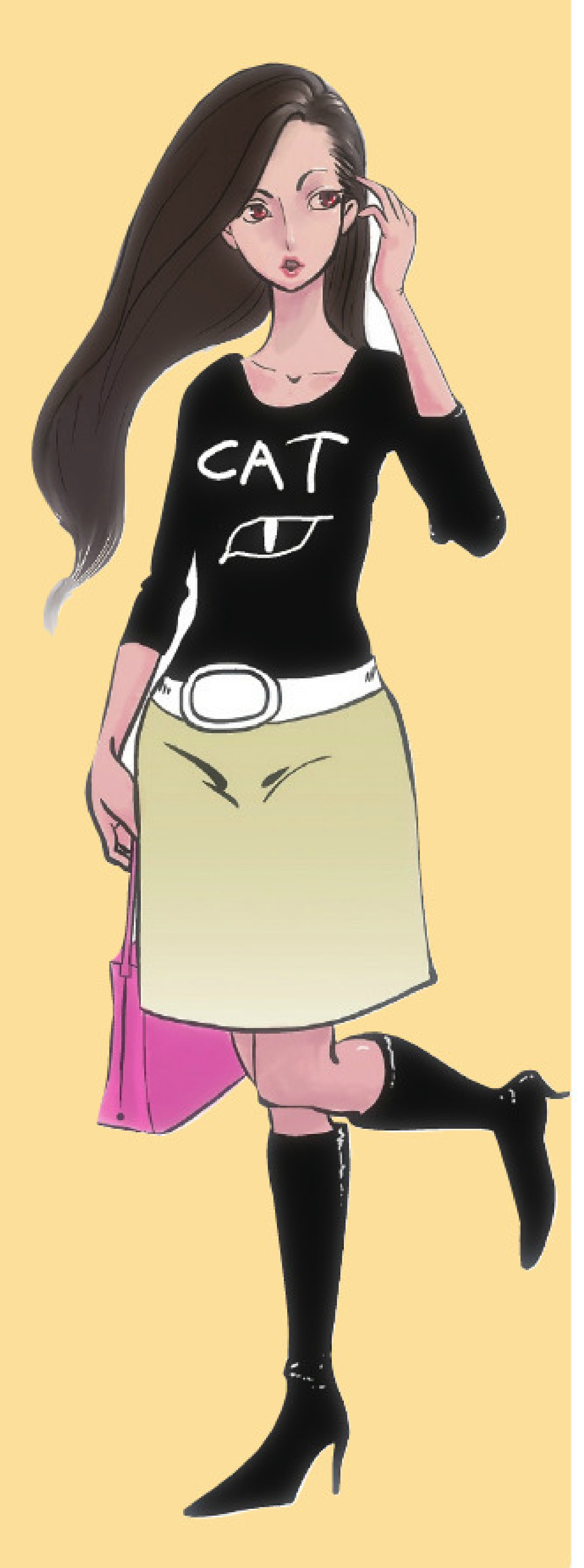
林晓：纳兰云溪的多愁善感，就如同此刻我窗外的天气，沉郁而总不能倾盆大雨。纳兰云溪的细腻文字，则像我爱吃的一款面条，粗食一种味道，细品又有诸多回味，混杂交错，无限美妙。

由选择论人性

软粉 纳兰云溪

步入21世纪之后，生存的压力逐渐增加，社会竞争日趋激烈。在这种大环境下人性的各种面目愈发直接的显示了出来。有看到路边老人倒地，就算明知是陷阱却依旧细心扶起照料的。反之也有故意让家中老小去碰瓷，去耍赖讹钱的。我问自己为什么，我不知道，但是我想了很多，所以我写了下来，我想能够有人给我一个答案。

只要活着就要面对选择，而每一个选择都是内心的人性最直观的表达，所以，我就从选择开始说起，说起抉择，第一个想到的就是项羽，那个一生之中，无时无刻不散发着万丈的豪情的西楚霸王。"生当为人杰，死亦为鬼雄"至今我仍不能理解那个神一样的男人，在乌江渡口时为何选择了自刎以谢江东子弟，或许是因为这个社会平和的太久，又或许是二百年的清朝统治早就让我们忘却了华夏五千年传承的骄傲，只记得为了生存而卑躬屈膝的活着。但是这并不妨碍我的他崇敬，对他那一身傲骨的敬仰。



他的一生做过很多次的选择，有对、有错，但不可否认的是，每次的选择他都遵照了自己的本心，所以不管对错都不会后悔，因为那是他自己的选择，而他坚持着走下去了，所以-不后悔！就说咸阳夺取一战，他真的不知道刘邦那些龌蹉的伎俩吗？偌大的军事调遣岂是那么容易隐瞒。可是他依旧坚定的走了下去，没什么原因，因为他是项羽，是西楚霸王！

而反观刘邦，大汉王朝的开国君王，历史上的一代明君，他的一生所做的选择，从事业方面来说无疑都是成功的。可是从人性上来说呢？一个无耻小人罢了，不论是起家到发达的各种行为，还是建国后的狡兔死走狗喷，人性的丑陋在这位伟大的上位者身上都能一览无遗。

可悲的是，在现代社会，在文明不断发展的今天，我们还是要依靠这种丑陋来生存。更有被无数人奉为生存圣经的腹黑学，几乎一夜之间传遍我泱泱华夏大地。文明在发展，人性却在却在退化，到最后这个世界究竟会变成怎样，我无数次扪心自问，却找不到答案。

在生存的道路中，我们不断的做着各式各样的选择，或成功或失败，或光明或黑暗，每一次的选择都会在潜意思里一点点的渗透改变着我们的性格。而我们又在性格的决定下一次次的做着各式各样的选择，最后是生存的选择改变了我们的性格，还是人性坚定改变了选择的道路，未曾可知。虽然我一直想得到答案！P

热门游戏应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	轩辕剑6	2511
2	古剑奇谭2	2499
3	仙剑奇侠传五前传	2333
4	真三国无双6	2011
5	黑道圣徒4	1987
6	细胞分裂6	1885
7	失落的星球3	1765
8	三国志12	1511
9	刺客信条4	1403
10	恶魔城——暗影之王	1009

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年9月

编辑点评：9月天气开始凉爽下来，但下半年的新作游戏市场却持续火爆。国产“三剑”由于暑假期间积累了大量的人气依然占据榜单前几位，欧美大作则凭借新品上市冲入TOP10，至于能呆多久就看游戏本身的素质了。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	魔兽世界	2661
2	英雄联盟	2587
3	地下城与勇士	2433
4	剑侠情缘网络版3	2215
5	DOTA2	1987
6	坦克世界	1865
7	剑灵	1756
8	斗战神	1522
9	梦幻西游2	1386
10	洛奇英雄传	1330

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年9月

编辑点评：随着9月开学季到来，同学们玩游戏的时间骤然减少，这使9月的网游关注榜单也出现了小小的波动。新品测试的游戏由于其话题性受到更多玩家的关注，总体而言，腾讯游戏的影响力依然是最强的。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	收获日2	PayDay 2
2	黑道圣徒4	Saints Row IV
3	全面战争：罗马2	Total War: ROME II
4	细胞分裂：黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
5	魔法门10：遗产	Might & Magic Legacy X
6	文明5：美丽新世界	Civilization V: Brave New World
7	巫师2：刺客国王加强版	The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition
8	黑道圣徒4季票	Saints Row IV Season Pass
9	X 重生	X Rebirth
10	失忆症：猪猡的机器	Amnesia: A Machine for Pigs

数据来源：Steam·2013年8月25日

编辑点评：暑假最后时刻的Steam榜单可谓百花齐放异彩纷呈，游戏种类非常丰富。总体而言，各种类型的沙盒游戏是现在欧美最为流行的。从《黑道圣徒4》到《X 重生》都体现出沙盒游戏的高自由度。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	MOBA
2	FIFA Online 3	体育
3	突击风暴	FPS
4	天堂	MMORPG
5	剑灵	MMORPG
6	地下城与勇士	MORPG
7	永恒之塔	MMORPG
8	超能战联	MMOACT
9	魔兽世界	MMORPG
10	暗黑破坏神3	RPG

数据来源：Gamenote·2013年8月25日

编辑点评：8月底的韩国网吧排名总体的变化依然不大，《英雄联盟》依然高居游戏榜首，《地下城勇士》由于最近没有重大更新而出现些许下滑，倒是同一开发商制作的《超能战联》连续几周杀入前10，潜力不小。

App Store中国软件下载榜（iPhone）		
排名	付费版	免费版
1	Music Quickly to Download and Play	高德导航HD
2	AA Ringtone Maker Pro	易信
3	Color Text fo Message	支付宝钱包
4	轻松玩 for Mac	Night Vision Camera
5	Share Your GPS	百度视频
6	Message 4 colorful text Pro	WeChat
7	1024草榴播放器	wifiin
8	九宫格输入法专业版	手机管家
9	iClean	淘宝
10	Phone Numbers Reverse Search Location	PPS影音

数据来源：App Annie·2013年9月2日

编辑点评：随着高德导航与百度导航纷纷免费，这两家的公关大战也是打得热闹非凡。高德老总那句：“百度导航体验不好，应该向用户赔钱”，可谓是新一轮大战的导火索。千算万算，还是没有把百度这个对手算进去啊。

2013年第二季度中国Android游戏发行商市场份额排行		
排名	发行商	市场份额
1	蜂巢游戏	31.2%
2	触控科技	19.0%
3	中国手游	9.1%
4	飞流游戏	6.6%
5	机锋游戏	6.3%
6	乐逗游戏	5.8%
7	完美世界	1.1%
8	其他	20.9%
9	–	–
10	–	–

数据来源：易观国际·2013年9月

编辑点评：随着手游行业竞争日益激烈，各家厂商纷纷使出各种手段打响品牌。除了传统的宣传方式以外，微博、微信等新型推广也被广泛利用。此外，手游如何“走出去”实现海外推广，也是需要运营管理层思考的问题。P

2013 GOLDEN PLUME AWARD

2013年度优秀游戏评选大赛

金翎奖



颁奖典礼时间：2013年12月12日

颁奖典礼地点：中国人民大学 如论讲堂



北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

组委会联系方式

地址: 北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室 / 邮编：100021

电话 : +86-10-5165 9355 / 传真: +86-10-58615093 / 电子邮件：howell@howellexpo.com

Contact of organizer

Add. : Rm.910 Penglong Building Huaweili Chaoyang Distr. Beijing 100021 China

Tel : +86-10-5165 9355 / Fax: +86-10-58615093 / E- Mail: howell@howellexpo.com



ChinaJoy 官方微信

01 上旬刊

02 中旬刊

03 下旬刊

04 ?

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元 定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN